DVD ROM

2 Teljes játék

RUSH for BERLIN
+ DREAM PINBALL 3D
magyarul

PC guru

Magyarország legolvasottabb játékmagazinja

1896 Ft 2008.01

Assassin's Creed

Teszt 32. oldal

Elsőként teszteltük a Ubisoft idei legjobban várt játékát! Nyolc oldalas tesztünkből minden kiderül.

HARDVER VÁSÁRLÁSI AJÁNLÓ 21 OLDALON!

PC guru hardvertipp

Extra 10. oldal

Karácsonyi ajándékok

Szeretteidnek és ellenségeidnek

Teszt 50. oldal

Gears of War

A tavalyi év legnagyobb sikere végre PC-n is!

SUPER MARIO GALAXY

+16 OLDAL konzol melléklet

Logitech
Designed to move you™
Van zsákunkban minden jó!

PC GURU Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 139
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455

Hirdetési igazgató:
Farkas Viola vfarkas@vogelburda.hu
Tel.: 888-3477 Fax: 888-3499

Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám darths@pcguru.hu
Tel.: 06-20-531-2419

A kiadásért felel:
Walitschek Csilla ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Terjesztési igazgató:
Walitschek Ottó
E-mail: owalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Terjeszti a Magyar Lapterjesztő Zrt. a hipermarketek, üzemanyagtöltő állomások, és alternatív terjesztők.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 896 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1426 Bp., Pf. 139
Tel: 06-1-888-3421, 06-1-888-3422
Fax: 06-1-888-3499
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
12 szám: 16-608 Ft
6 szám: 8-862 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu
Bankkártyával előfizethető az Interticketnél
www.portal.interticket.hu Tel.: 1/266-0000 (H-P 9-20)

Nyomás: Grafika Press Nyomda

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés-
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-Rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

A HÓNAP JÁTÉKA:

Gears of War

A tavalyi év legjobb és egyben legsikeresebb akciójátéka végre PC-re is megérkezett! A teljesen új fejezettel, pályaszerkesztővel és kibővített többszereplős játékmóddal felvértezett program az Unreal 3 motornak hála még ma is döbbenetesen néz ki. CliffyB legféltettebb kincse tehát megjött, de talán nem is ez a legfontosabb, hanem az, hogy az xboxos változathoz hasonlóan a teljes kampány végigjátszható kooperatív módban is!

Sziasztok!

Ismét magunk mögött hagytunk egy évet, ráadásul nem is akármilyet. A PC-s szakma a játékosok páratlan játékokkal lettek gazdagabbak. A 2007-es év mindezek mellett a változások éve is volt. A Guru életében megjelentek a rendszeres PC Guru Live videók, a hatalmas népszerűségnek örvendő podcast adások, megváltozott a lap arculata és címlapja, és megjelent nálunk Bate, aki Hancut váltotta a szerkesztői székben. Grath lefogyott, Chris szokásához híven az egyik pillanatban a legboldogabb ember volt a másikban pedig épp ugrani készült az első emeleti irodaház ablakából, Ricco leszokott a kaszinózásról, Gaben pedig továbbra is szó szerint ellentmondást nem tűrően ontotta a szebbnél szebb oldalakat. Az év vége felé beindítottuk az újság konzolmellékletét, amit félelmünkkel ellentétben nagyon pozitívan fogadtatok, valamint megszavaztattuk a karácsonyi teljes játékunkat, ahol elsöprő többséggel a Rush for Berlin győzedelmeskedett!

Mindezek után tényleg nincs más hátra, mint a teljes Guru-csapat nevében kellemes ünnepeket kívánni nektek! Köszönjük, hogy egész évben velünk maradtatok, reméljük jövőre is rászolgálunk majd a bizalmatokra.

A sok-sok jó dolog mellett sajnos egy tragikus dolog árnyékolta be az elmúlt hónapot. Rixer György, Gale ugyanis hosszan tartó betegsége után feladta a küzdelmet és végleg itt hagyott minket. Az egykori hardverszerkesztő és jóbarát mindössze 34 éves volt.

A Guru legyen Veletek!

Sasa

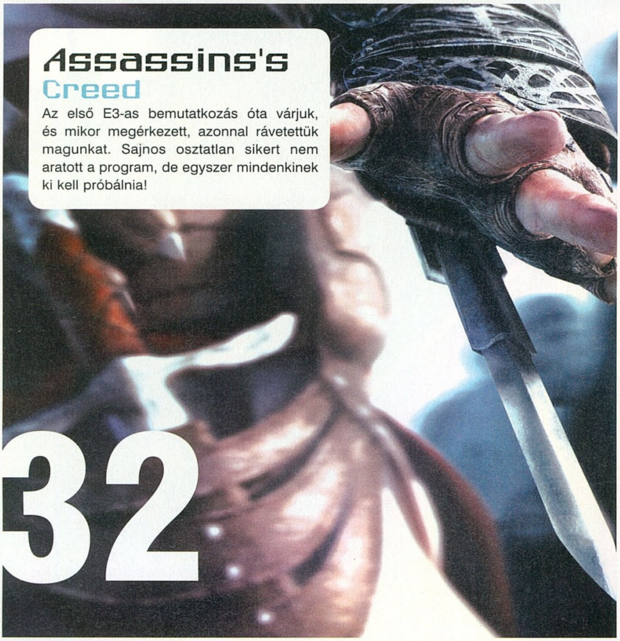
FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik **csütörtökön!**

A PC GURU következő száma 2008. JANUÁR 17-én jelenik meg!

Tartalom

EGY KICSIT MEGÚJULT A KÜLSŐ, ÉS KIBŐVÜLT A TARTALOM, A STÍLUS AZONBAN MARADT A RÉGI...



Előzetes

012 **Panzers - Cold War**
015 **LEGO Batman**
016 **Pirates of the Burning Sea**
016 **Ghostbusters 3**

017 **Rainbow Six Vegas 2**
A Ubisoft csak bejelentette, hogy lesz Vegas 2, kiadtak egy szem képet, és ismét hallgatásba burkolóztak. Ja, és még az új Splinter Cellt is halasztják! Kösz szépen...

018 **Vásárlási tanácsadó**
Kiválasztottunk tíz ajándékot, amivel szeretteid meglephetnek téged. És ha még erre sem hajlandóak, tíz másikat, amivel visszacsaphatsz!

024 **Turok**
Dinoszauruszok, dzsungel, alacsony szókincsű kommandósok és végtelenül gonosz tábornokok.

030 **Rekordok könyve**
Egy módszer, hogy te is belekerülhess a rekordok könyvébe: baromi jól kell játszanod!

032 **Assassin's Creed**
Végre megérkezett a Ubisoft szuperjátéka - és a gurusokat megosztotta a program. Két szerkesztő és két cikkíró osztja meg véleményét.

Teszt

040 **Gears of War**
A fedezékharcra épülő akciójáték PC-n csak javult: jobb lett az irányítás, új pályákkal gazdagodtunk, és még szebb is lett.

048 **Tabula Rasa**
Emlékszik még valaki arra az időszakra, amikor a Tabula Rasa még fantasy környezetben játszótott? Hát igen, nem keveset változott a program azóta...

052 **Kane and Lynch**
Kane és Lynch megérkeztek, és tényleg olyan agresszív, primitív skizók, mint ahogy ígérték. Ám ettől a játék még nem lett jó.

056 **Viva Pinata**
061 **Painkiller Overdose**

062 **SimCity Társadalmak**
A SimCity egykor a hardcore játékosok választása volt. Az új részt a kiadó már hét éves kortól ajánlja...

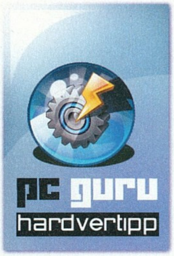
065 **Supreme Commander: Forged Alliance**
066 **Blacksite: Area 51**

068 **Az üzlet az üzlet**
A játékfejlesztés a gyakorlatban
Mennyibe kerül és miért tart ilyen sokáig egy játék kifejlesztése? Mik voltak a magyarok legnagyobb sikerei és bukásai? Ez, és még sok más érdekesség a szakmából!

072 **Beowulf**
075 **Soldier of Fortune Payback**
076 **Asterix at the Olympic Games**
078 **Thrillville: Off the Rails**
080 **Zoo Tycoon 2 Extinct Animals**
081 **Lucky Luke Go West**
082 **Empire Earth 3**

Konzol

093 **Scene It!**
094 **Burnout Paradise**
095 **Lost Odyssey**
096 **Midnight Club: Los Angeles**
097 **Metal Gear Solid 4**
098 **Naruto: Rise of a Ninja**
101 **Viva Pinata: Party Animals**
102 **Super Mario Galaxy**
103 **The Legend of Zelda Phantom Hourglass**
104 **Ace Combat 6**
105 **Jeanne D'arc**



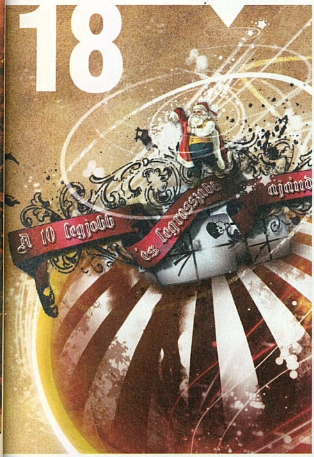
32

Hardver vásárlási tanácsadó

Joc 21 oldalon keresztül kalauzol el mindenkit a karácsonyi hardveráradat mélyére

Karácsonyi ajándékötletek

Tíz ajándék a szeretteidnek (vagy magadnak) és tíz az ellenségeidnek



Hardver

108 **Digitális feltámadás**
Alaplapok és processzorok, memóriák és videókártyák, tápok és hűtők, valamint minden más 21 oldalon, amivel felszerelheted magad a karácsonyi pénzből!

Rovatok

084 **Gondolatébresztő**
086 **Nosztalguru**
090 **Játékmentőöv**

134 **Levelezés**
Ezúttal a karácsonyra való tekintettel négy oldalon, rengeteg nyereményjátékkal megfűszerezve!

138 **Külvilág**
Filmek és DVD-k, könyvek és képregények, társasjáték és zene. Ahogy megszokhattátok!

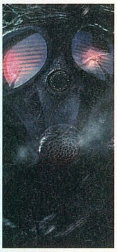
Mi volt az idei legjobb élményed a PC Guruval kapcsolatban?

Sasa

A GC környéki időszak elég sűrű volt, hisz a táborból lóhalálában indultunk Lipcsébe. Ott a CoD 4 kipróbálása után jöttünk haza, majd alvás nélkül indultam Siófokra egy leánybúcsúra. A buli után mintegy két órával megjelent Csilla, és leszállított a Guru táborba, élménybeszámolóra. Nem voltam a csúcson...

Bate

Nos, azt hiszem teljesen nyilvánvaló, hogy az idén a legjobb dolog az volt, mikor egy tavaszi reggelen csörgött a telefonom, és Sasa a vonal végén, azt kérdezte, hogy mit szólnék egy szerkesztői álláshoz a PC Gurunál. Mindennek már nyolc hónapja, a többi nyomtatásban megjelent történelem.



Joc

Több évnyi kihagyás után ismét volt Guru tábor, ahol volt szerencsém eltölteni a teljes egy hetet – lévén én nem mentem a GC-re. Bár az időjárás nem fogadott bennünket a kegyeibe (mindennap eső, minimum 3 vihar, a legbrutálisabb jégeső, amit eddig láttam), de a tábori hangulatot természetesen ezek sem tudták elrontani!

Gaben

Már azt sem tudom mi volt a kérdés. A magazinnal kapcsolatos élmény vagy érzés... vagy valami ilyesmi. Nehogy azt higgye bárki is hogy nem érdekel, de most csak annyit érzek hogy hulla fáradt vagyok. Hajnali egy óra van, reggel hét óta nyomom. Most már látszik a fény az alagút végén. Jó kis szám lesz ez a karácsonyi!

Ricco

Az újság leadása mindig érdekes procedúra, és általában minden alkalommal van valami ok a röhögésre. Hol Gaben költ verseket Jocról, hol egy új YouTube videó okoz vidám perceket, hol pedig a vidáman üvöltöző kollégák hallatán röhögöm szét magam. Esetleg Darths Gaben általi nevelésén...

Grath

A legkellemesebb időszak az E3 volt: végre nem agyig tömött, sötét kiállítótermekben kellett üvöltözni a fejlesztőkkel, csak hogy megtudhassuk, hogy a játék milyen lesz, hanem napfényes hotelekben lehetett nézelődni. Igaz, a ledér hölgyekről le kellett mondani, de, ez még így is megérte.

Chris

Számomra még mindig a PCG Live adások első felvétele a legemlékezetesebb, ahol szakadtra röhögtük magunkat a sok bakin, vagy azon, amikor kizavart minket a saját irodaházunkból egy őr. A a felvételek mindig vidám hangulatban zajlanak, plusz Sasa meg mindig hoz ingyen csokit és kólát.

Darths

Játékokkal foglalkozni amúgy is remek élmény, de a munkám nyújtja a legkirályabb érzést: vezetni a PGO-t. Pofozgatom, szépítgetem, babusgatom a site-ot, hogy minden olvasó megtalálja, amit keres. Persze az is feledhetetlen, mikor Gaben tajtékozva üvölti, hogy most ki fog hajítani az ablakon...

írta • NightBagoly

Rush for BERLIN

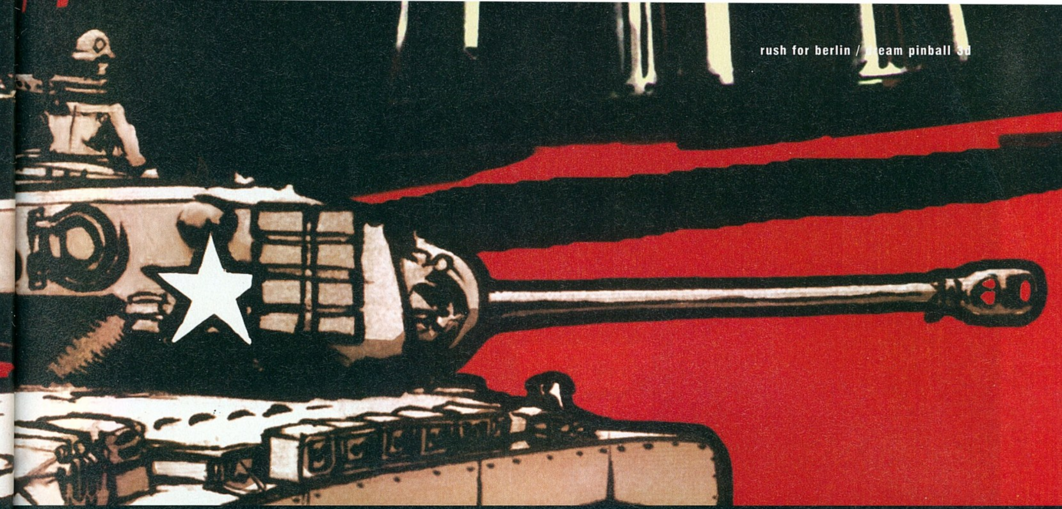
fejlesztő > Stormregion kiadó > Deep Silver web > www.rushforberlin.hu

Miután az Activision visszalépett a Doom 3-mal kapcsolatban (bosszúból jól fel is vásároltattuk őket), az előző számban arra bíztattunk titeket, szavazzatok! Egy világsikerű akciójáték, és két, remekül összehozott magyar valós idejű stratégiai program között lehetett voksolni, az internetes felmérés eredménye pedig az lett, hogy idén karácsonykor többen szeretnének a második világháború környékén osztagokat vezérelni, mintsem Sam Fischerrel settenkedni. Fogadjátok szeretettel tőlünk karácsonyra a közönségdíjas Rush for Berlint, és mellé az ajándék Dream Pinball 3D-t!

Nem árulok el nagy titkot, ha azt mondom: elhallgattak a magyar játékfejlesztő stúdiók. Annak idején szinte kéthavonta kaptunk egy új „tankosromantikust", mostanában az embernek csak a csendes nosztalgia maradt. Most karácsonyra a legutóbbi jól sikerült magyar világháborús remeket kapjátok meg tőlünk, a Rush for Berlint. A játék abban a Stormregion stúdióban készült, melynek előző játékait olvasóink már ismerhetik, hiszen mind a SWINE, mind az első Panzers szerepelt már lemezmellékletünkön. A minőség azokhoz hasonlóan most is pompás, grafika terén az általatok választott programnak nem kell szégyenkeznie még korunk nagyágyúi között sem: a több mint száz, valósághűen lemodellezett egység, a pusztítható épületek, és a remek fénykezelés pedig olyan eszméletlen látványvilágot hoznak össze, amelyhez hasonlót csak ritkán látni – és akkor a játékmenetet is befolyásoló napszakváltozásokról még nem is beszéltünk. A cucc ráadásul az igen csak szórakoztató alternatív történelmi helyzetbe kalauzol bennünket, ugyanis két kampány után a világháború végén megpróbálhatjuk megváltoztatni a végeredményt a németekkel játszva. Ez eddig rendben is volna, azonban a történetek, amelyek a kampányok mögött húzódnak, inkább csak kötelező kellékek, nem hozzák hangulatba az egyszeri játékost, így a program csak mechanikájában nyűgöz le, ritka a „na még egy pálya, vajon ott mi történik" érzés. Azonban, ha megelégelnénk a fejlesztők által készített kampányt, azonnal pattanhatunk is a hálóra, hogy valódi, hús-vér ellenfelek ellen tegyük próbára magunkat. A stúdiótól már megszokott kooperatív kampány, illetve tömegmészárlós módokon túl itt megtalálható az elmúlt pár esztendő legmókásabb szabályrendszere is, a R.I.S.K. A meccs elején mindenki kap egy roppant szórakoztató küldetést – az nyer, aki a kitűzött feladatát először végre tudja hajtani. Igen ám, csak amint közel kerülünk a végső célhoz, az összes ellenfelünk látja, hogy mi már az aranylemezre áhítozunk, és foggal-körömmel megpróbálja megfékezni az ez

Minimum gépigény

Rush for Berlin: P4 1,7 GHz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 4 GB HDD
Dream Pinball 3D: P3 500 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 600 MB HDD



irányú cselekedeteinket. A taktikázáson kívül itt a politikának, és a félrevezetésnek is hatalmas szerepe van, időnként pedig mindenki összefogásra kényszerül a másik hatalmi törekvései ellenében.

Az eddigi kőkemény Panzers-vonal helyett az RfB a tradicionális C&C-kategória táborát erősíti. Bár a taktikai mélysége még mindig lenyűgöző maradt (lőszerkapacitásra odafigyelni, terepkezelés, aprólékos beállítások tucatjai), előkerültek a Westwood-klasszikusra jellemző nyersanyaggyűjtési, illetve sereg-utánpótlási megoldások. A Berlini rohamban azonban – hála az égnek! – nem parasztokat kell a mezőre küldenünk búzát vágni, hanem okosan kell gazdálkodnunk az idővel, amely megadatott nekünk: a programban ugyan is az idő az egyetlen nyersanyag. Bizonyos tettek végrehajtásával időhöz jutunk; a járművek, és a gyalogos egységek legyártása pedig időbe kerül. Az általános nyersanyag ráadásul egyfajta életerőnek is számít: jaj nekünk, ha kifutunk belőle! A különleges a most tárgyalt játékban az, hogy mindezek ellenére nem lett egy orbitális lerohanós játék, hiszen lépésről lépésre is el lehet érni sikereket, egy-egy jó taktikai manőver pedig hatalmas túlerő ellen is győzelemhez segíthet. Ha pedig nem volna elég a négy választható oldal (szövetségesek, németek, franciák, és oroszok) minden hatalom árnyékában speciális képességekkel megáldott hősök találhatóak, amelyekre akár komplett stratégiákat is építeni lehet.

Dream PINBALL 3D

A flipper mellett nem lehet pártatlanul elsétálni, a játék iszonyatosan megosztja a közönséget: vannak, akik nagyon szeretik, és vannak, akik öt perc után már nem bírják idegekkel. Mi az előbbi táborba tartozunk, és így az elmúlt pár év legjópofább digitális golyólökdösőjét hoztuk el nektek, a Dream Pinball 3D-t. A program relatíve gyenge gépeken is korrektül fut és fest, de erősebb PC-vel már-már fotorealisztikus élmény tárul a szemünk elé. Hat különböző táblát választva (van asztala a Two Worlds játéknak is, de mellette előfordul többek között egy lovagi tornás, és egy klasszikus szörnyes helyszín is) kezdhetjük meg a pontgyűjtögetést, egy olyan interaktív környezetben, ahol akár háromgolyós multiballt is játszhatunk, gyönyörű effektekkel, akár hat dinamikus, és egy statikus kameraállásból. Ez utóbbi erősen javasolt, hiszen ekkor már teljes lesz a játéktermi filing, az ember néha már reflexből is nyúlna a pénztárcájához a következő ötvenesért... A táblák ráadásul nem unalmasak! Minden mozog, minden jól át van gondolva, beakadó golyóról, vagy hibás feladatokról sem tudnék nektek beszámolni, pedig jó pár kellemes órát eltöltöttem már a cuccal... Az biztos, hogy nem fog a tetszési indexe Crysis-i magasságokban szárnyalni, de a stílus szerelmesei több tucat kellemes emléket szerezhetnek.

A Dream Pinball 3D indításához szükséges kód: ZYEY-GQV9-PG28-9Y2C

DVD tartalom

ISMÉT KÉT TELJES JÁTÉK A DVD-N!

Idei utolsó számunkat fogjátok kezetekben, melynek DVD-mellékletére ismét két teljes játékot pakoltunk fel. A Rush for Berlin és a Dream Pinball 3D mellett már nem igazán jutott hely több gigás demókra és videókra, de azért igyekeztünk (a maradék letöltéséhez meg ajánljuk a www.pcguru.hu oldalt, azt hallottuk róla, hogy jó kis site!)! PCG Live adásunkban négy játékot vettünk górcső alá, melyek mellé még külön figyelmetekbe ajánlanánk nagyszerű shareware játékainkat is. Jövőre találkozunk ugyanitt, addig is BUÉK mindenkinek!

Bár játékvideók és mozielőzetesek terén bizony e hónapban igen szűkös a felhozatal, az állandó rovataink terén nincs megállás, azok továbbra is a lehető legváltozatosabb témában ontják az információkat, képeket, videókat.

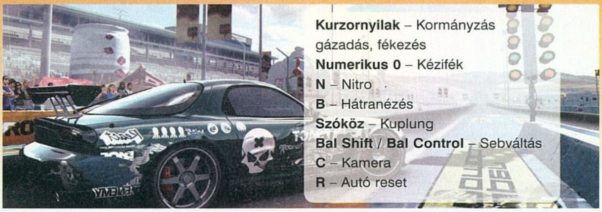
Kezdjük a Killing Spree rovattal, amely sok hír mellett tartalmas egy Call of Duty 4 tesztet is, mégpedig ezúttal a multiplayerre koncentráló profi játékos szemszögéből. Talán nem okoz meglepetést, de neki is tetszett!

Másik most kiemelt rovatunk a Star Warsé, melyben nem csak különleges képeket és borzalmas "vicceket" találtok, de megtekinthettek egy több mint négy perces videót az új, konzolos LEGO Star Warsból is.

A LEGO SW új verziójával nem csak a Star Wars-rovat foglalkozik, de a konzolos részben teszteltük is

Need for Speed ProStreet

Már kapható a hazai boltokban is a Need for Speed-sorozat legújabb tagja, amely az utcáról egyenesen a versenypályákra helyezi át a virtuális autóversenyzőket. Sajnos a legújabb rész nem igazán képes felvenni a versenyt elődjeivel, bár grafikája és hangulata ezúttal is fenomenálisra sikeredett – valahogy ez a megváltozott irányítás keveseknek jött be. A DVD mellékleten megtalálható demónak köszönhetően erről ti is meggyőződhettek, két pályán keresztül próbálhatjátok ki a legtöbbet nyüstölt játékmódokat.



Shareware

Baby Luv

A férfi játékosok zöme biztos nem fogja elsőre megszeretni ezt az igen érdekes programot, ami a gyereknevelés nehézségeit próbálja meg szimulálni nekünk. A Baby Luv tulajdonképpen egy babaszimulátor, amiben a fő cél a gyerek szükségleteinek kielégítése, tehát egyfajta humán tamagocsiról vagy kölöksimsről van szó. Amikor éhes, meg kell etetnünk, amikor elvégezte a dolgát, akkor új pelenkát kell neki adnunk. A naturális képek szerencsére kikerültek a játékból, így mindenki a színes, vidám oldalát láthatja a gyereknevelésnek. A grafika teljes egészében 3D-s, így a látványra senkinek sem lehet egy rossz szava sem.

Hova tűnt a külvilág?!

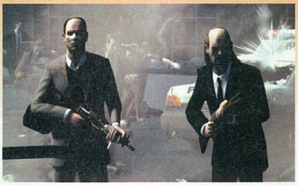
Ebben a hónapban a Külvilág rovat nem szerepel a DVD-n, mégpedig azért nem, mert a két teljes játék és a PCG Live videóbemutatók miatt egyszerűen nem jutott rájuk hely. Januárban persze minden megszokott külvilágos témával együtt térünk viszsza, és talán megpróbálkozunk néhány PC-s vonatkozású konzolos játék (Mass Effect, Assassin's Creed) bemutatásával.

Kód a flipperhez!

Elkerülendő a múltkori sorozatos telefonálásokat és emailezéseket, most próbáljuk minél több helyen elszórni a Dream Pinball 3D elindításához szükséges kódot. Ezt installálás után, első elindításkor kéri a program, ekkor kell neki beadni. A szükséges kód tehát a következő: **ZYEY-GQV9-PG28-9Y2C**. Jó játékot kívánunk ehhez is és a flipperhez is!

PCG Live!

Két teljes játékunk terebélyessége miatt PCG Live rovatunk méretéből is vissza kellett vennünk valamelyest, ezért mostani számunkban csak játéktesztjeinket tudjuk figyelmetekbe ajánlani. Külön megjegyeznénk, hogy javítottunk a videók minőségén, így mostantól élesebb, jobb minőségű PCG Live adásokkal próbálunk majd kedveskedni számotokra, remélhetőleg a különbség azonnal feltűnik mindenkinek. A legújabb podcast adások pont lekésték a DVD leadásának határidejét, szóval azokat a www.pcguru.hu oldalon tudjátok meghallgatni vagy letölteni.



Turkáló

FinalBurner

A FinalBurner egy nagyszerű és könnyedén kezelhető CD/DVD író alkalmazás, melyben megtalálható minden olyan fontos eszköz, amire a lemezek írása során szükségünk lehet. Segítségével könnyedén írhatjuk ki lemezeinkre kedvenc ISO fájljainkat, szerkeszthetünk hozzájuk automatikus indító menüt, vagy készíthetjük el saját DVD videó korongjainkat. A program ezen felül képes CD rippelésre is, amit a nálunk megtalálható ingyenesen kipróbálható verzió sem korlátoz.

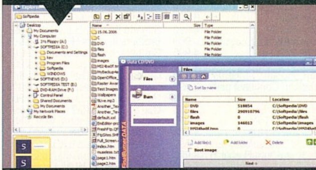
Shareware játékok: Baby Luv / Cave Days / Diner Dash Hometown Hero / Hawaiian Explorer Pearl Harbor / Neptunes Secret / Puzzle City / Puzzle Mania / Taskforce / The Scruffs / Venture Arctic

PCG Live videók: Gears of War (játékteszt) / Kane & Lynch: Dead Men (játékteszt)/ Soldier of Fortune: Payback (játékteszt) / The Witcher (játékteszt)

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Grand Theft Auto / Magyarítások / PHP Programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Stratégia / Warcraft

Háttérképek: Aion: Tower of Eternity / Assassin's Creed / EVE Online: Exodus (2db) / The Golden Compass (2db) / Everquest 2: Rise of Kunark / World of Warcraft: Burning Crusade / Unreal Tournament 3 (2db) / Assassin's Creed (3db) / BlackSite (18db) / Viva Pinata (6db)

Turkáló: DivX 6.7 / K-Lite Codec Pack 3.5.7F / MediaCoder 0.6 / Windows Media Player 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.2 / VirtualDub 1.7.6 és VirtualDub 1.7.6 AMD64 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.3 Stable / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite 2008 (WinXP és Vista) / BitDefender 10 Free / F-prot 6 / Norton Antivirus Update / Burn4Free 3.8 / CDRWin 4.0 f-a / Final Burner Free / AMD - Ati Catalyst 7.11 - WinXP / nVidia Forceware 163.75 - WinXP / DX9.0c – 2007 Augusztusi frissítés / Far Manager 1.70 / Total Commander 7.02a / AdAware 2007 + AdAware SE / CWShredder v3.0 / Getright v5.2d és GetRight 6.2a Web install / Google Earth / Internet Download Manager 5.11 / Macromedia Flash Player 8 / Panda Antivirus 2007 / Panda Antivirus + Firewall 2007 / Panda Internet Security 2007 / Time 1.0.0.9 / ReGet Deluxe v5.1 / SpyBot - Search and Destroy v1.5.1 + frissítés / Windows Defender / Zone Alarm Personal 6.5 / BlueTool 1.0.0.5 / AcdSee



10 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView 4.10 / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.5 / ICQ 6.0 / Softros LAN Messenger 3.8.3.3 / LanTalkXP és LanTalk.NET / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.2 / XFire 1.84 / Yahoo Messenger 8.1 / Acrobat Reader 8.1 / Everest / Fraps 2.9.3 / MiniPad 1.0.0.11 / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / VirtualBox 1.5.2 / WinRAR 3.71 Hun / WinZip 11.1 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

Killing Spree

Dawn (Half-Life 2)

Gordon Freeman a Combine fogságába került. Persze őt nem lehet sokáig fogva tartani, amint azt a Dawn című mod elején láthatjuk is. A jelen számunkban tesztelt modifikáció a Half-Life univerzum egy újabb mellékágát mutatja be, amely a Koppenhágai Informatikai Egyetem öt hallgatójának munkája. A Dawn nem próbál lényegesen újítani, továbbra is a lövöldözésen, ügyességi részeken és a kisebb logikai fejtörőkön van a hangsúly, de a kivitelezéssel nincs probléma. Bár kicsit lassan kezdődik, kis idő után igazán szórakoztatóvá válik a játék, amelyben leginkább Ravenholm hangulatát próbálták utánozni.

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK – PLAYSTATION 3, PS2, PSP, XBOX 360, WII ÉS NDS JÁTÉKOK – DVD FILMEK

CSOMAGKÜLDÉS
házhozszállítás akár már
MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:
479-0933
vagy interneten:
galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Budapestre és az országon belül bárhová!
A házhozszállítás díja: a kiszállítási címtől és a megrendelt termékek darab számától függetlenül: egységesen 990 Ft.
Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet
Számítógépes és videojátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap Online, friss termékinformációkkal
PC
Playstation 3, Playstation 2
Playstation Portable
XBox 360
Nintendo Wii, DS
DVD filmek

MÁR DIGITÁLIS VÁSÁRLÁS IS! KEDVEZMÉNYEKKEL! RÉSZLETEK A HONLAPUNKON

galaxisnet.hu

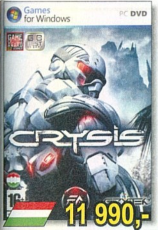
AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

World of Warcraft 3 490,-
Medieval Total War 2 4 990,-
Chessmaster 11 GM. Ed. 4 990,-
Overlord* 7 990,-
Call of Duty 2 GOT[Y] 3 990,-
WoW Burning Crusade 4 990,-
Settlers 2 10th Anniv. 2 990,-
Heroes 5 + Hammer of F. 6 990,-
Hospital Tycoon 3 990,-
Age of Empires 3 2 990,-
Jade Empire 3 990,-
Született feleségek 2 990,-
Karib-tenger kalózai 3 2 990,-
GTA San Andreas 3 990,-
WoW BattleChest 8 990,-
Panzers Phase Two 990,-
FEAR Gold 4 990,-
Empire Earth 2 Gold* 1 990,-
SWAT 4 Gold 1 990,-
Colin McRae DiRT 7 990,-

- Act of War Gold 2 990
- Afrika Korps vs D.R. HUN 1 890
- AC: Murder on the Orient 2 990
- Age of Empires 1 Gold 1 290
- Age of Empires Collector's 2 990
- Age of Empires 3 HUN 2 990
- Age of Mythology Gold 2 990
- Agon HUN 3 990
- Agon 2 HUN 4 990
- Aiken's Artifact 990
- A.I.M. 2 4 990
- Alarm of Cobra 11 2 990
- Alien Shooter: Vengeance 4 990
- American Conquest pakk 2 990
- Ancient Wars: Sparta 1 990
- Anno 1503 Gold 1 990
- Anno 1701 HUN 4 990
- Army Racer HUN 1 990
- Atlantis 3 + Evolution 2 990
- Attack on Pearl Harbor H 3 990
- Aura 2 5 990
- Bad Day LA, HUN 1 990
- Baldur's Gate Saga 3 990
- Bandits HUN 690
- Bard's Tale 2 990
- Battlefield 1942 Anthology 3 990
- Battlefield Vietnam 3 990
- Battlefield 2 + Spec. Forc. 7 490
- Battlefield 2 Complete 11 990
- Battlefield 2142 11 990
- Battlestations Midway 4 990
- Battlestrike 3 féle, /db 1 990
- Bee Movie (Mézengúzok)* 3 990
- Beowulf (dec) HUN* 6 990
- Bet on Soldier 990
- Bet on Soldier Sahara 1 990
- Bet on Solider: Saigon 1 990
- Beyond Divinity 990
- Bionicle Heroes 1 990
- Bioshock 6 990
- Black & White 2 3 990
- Black Buccaneer 2 990
- Blazing Angels:Squadron 6 990
- Blazing Angels 2 6 990
- Blitzkrieg Anthology 2 990
- Blitzkrieg 2 4 990
- Blitzkrieg 2 Fall of the R. 1 990
- Blitzkrieg 2 Liberation 3 990
- Blizzard Anthology (dec.)* 3 990
  - Starcraft Gold,Diablo 1, Warcr.2
- Boiling Point HUN 1 990
- Breed 990
- Brigade E5 3 990
- Brothers in Arms HUN 2 990
- Brothers in Arms Earned. 2 990
- Bug Mania 1 990
- Caesar 4 HUN 1 990
- Call of Duty Deluxe 3 990
- Call of Duty 2 3 990
- Call of Duty 2 GOTY 3 990
- Call of Duty 4 Modern W* 9 990
- Car Industries HUN 990
- Cars (Verdák) 6 990
- Cars 2* 5 990
- Céh 2 (Guild 2) HUN 6 990
- Céh 2 kiegészítő HUN 4 990
- Championship Man. 08 10 990
- Chessmaster 10th Edition 2 990
- Chessmaster 11 GM. Ed. 4 990
- Chicken Shoot 2 HUN 990
- Chrome Gold HUN 1 990
- Chronicles of Narnia 1 990
- City Life 1 990
- City of Heroes+Villains /on. 5 990
- Civilization 3 Complete 1 990
- Civilization 4 2 990
- Civilization 4: Warlords 3 990
- Civ 4: Beyond the Sword 3 990
- Civ 4 Complete 6 990
- Codename Panzers P1 HU 990
- Codename Panzers P2 HU 990
- Colin McRae DiRT, HUN* 7 990
- Command & Conquer:
  - First Decade csomag 7 490
  - Generals Deluxe 3 990
  - Tiberium Wars HUN 11 990
- Commandos 3 990
- Commandos Strike Force 1 290
- Company of Heroes 6 990
- Company of H. :Opposing 6 990
- Conflict Vietnam 1 290
- Cossacks 2 Gold 4 990
- Counter-Strike Anthology 3 990
- Counter-Strike Source 7 490
- Crashday HUN 1 990
- Crazy Frog Racer 1 990
- Cross Racing Champ HU 1 990
- Crysis HUN 11 990
- CSI 1 990
- CSI 1+2+Miami 3 690
- CSI Hard Evidence 5 990
- D-Day HUN 1 890
- Da Vinci Code 2 990
- Dark Messiah of M&M HU 4 990
- DarkStar One 1 990
- Death to Spies (dec)* 4 990
- Delta Force Xtreme 990
- Desperados 990
- Desperados 2 1 990
- Devil May Cry 3 Sp.Ed. 5 990
- Diablo 2 + Lord of D.(dec)* 3 990
- Dino Crisis 2 1 990
- Disciples Gold 1 890
- Disciples 2 Gold 1 990
- Disney klasszikusok, /db 1 990
- Doom 3 3 990
- Dragonshard 990
- Dream Pinball 3D HUN 1 990
- Driver 990
- Driver 3 1 990
- Driver Parallel Lines 4 990
- Ducati World Champ. 1 990
- Dungeon Lords Collectors 2 990
- Dungeon Siege+Aranna 2 990
- Egypt 2+3 (angol) 2 990
- El Matador HUN 2 990
- Empire Earth 2 Gold HUN* 1 990
- Empire Earth 3 HUN(dec)* 7 990
- Enemy Territory:Quake W. 9 990
- Enemy Terr. Collector's 13 990
- Escape fr. Paradise City 6 990
- Europa Universalis 3 HU 6 990
- F1 Padlógáz HUN 1 990
- Fable HUN 3 990
- Faces of War 2 990
- Fahrenheit 1 990
- Fall: Last Days of Gaia HUN 990
- Fantastic Four 1 990
- Fantasy Wars 4 990
- Far Cry 990
- F.E.A.R. Gold HUN 4 990
- FEAR Perseus Mandate H* 3 990
- FIFA 06 HUN 3 990
- FIFA 07 HUN 7 490
- FIFA 08 HUN 11 990
- FIFA Manager 06 3 990
- FIFA Manager 08 11 990
- Flatout 2 1 990
- Flight Simulator 2002 2 990
- Flight Simulator 2004 4 990
- Flight Simulator X Deluxe 11 990
- FS X: Acceleration (MS)* Jön
- FS 2004 ill X kieg., /-től 4 790
- Football Manager 2008 9 990
- Frater HUN 6 990
- Freak Out: Extreme Freer. 4 990
- Freelancer 1 290
- Frontline Kurszki cs. HUN 5 990
- Full Spectrum Warrior 1 990
- Fury (online) 10 990
- Gears of War HUN (dec)* 7 990
- Genesis Rising 5 990
- Ghost Recon Adv. W. 2 990
- Ghost Recon Adv.. W. 2 5 990
- Glory of the Roman Emp. 1 990
- Godfather (Keresztapa) 3 990
- Golden Compass (dec)* 9 990
- Gothic 2 Gold 1 990
- Gothic 3 HUN 4 990
- Grand Theft Auto 3 2 790
- GTA Vice City 2 790
- GTA San Andreas 3 990
- GT Legends HUN 1 990
- GTR (FIA GT R.) HUN 1 990
- GTR 2 4 990
- GTI Racing HUN 5 990
- Guild Wars (2006) /online 6 990
- Guild Wars Factions 6 990
- Guild Wars+Factions 11 990
- Guild Wars Nightfall 6 990
- Guild W Eye of the N. kieg. 5 990
- Guild Wars+Eye of the N. 9 990
- Gyűrűk Ura Király visszat. 3 990
  - Harc Középföldéért 1 990
  - Harc Középföldéért 2. 3 990
  - HK2: Boszorkánykirály 7 490
- Haegemonia Gold HUN 1 990
- Half-Life 2 3 990
- HL 2 Orange Box 11 990
  - HL2,Ep.1,Ep.2,Team F. 2,Portal
- Halo 3 990
- Halo 2 (csak Vista) 9 990
- Harc a galaxisért HUN 4 990
- Hard Truck Apocal.(dec)* 2 990
- Harry Potter 1 Bölcsek k. 3 990
  - HP 2 Titkok Kamrája 3 990
  - HP 3 Azkabani fogoly 3 990
  - HP 4 Tűz serlege 3 990
  - HP 5 Főnix rendje HUN 7 490
- Hearts of Iron 2 1 990
- Hell in Vietnam HUN 2 990
- Helldorado('Desperados3') 6 990
- Hellgate London 11 990
- Heroes of Might&Magic 4 1 490
  - Heroes 3 alap+két kieg. 1 990
  - Heroes 4 alap+két kieg H 1 990
  - Heroes 5 HUN 4 990
  - H. 5 Hammer of Fate HU 4 990
  - H. 5 alap+Hammer.. HU 6 990
  - H.5 Tribes of the E.(dec)* 6 990
- Hidden & Dangerous 2 G. 1 990
- Homeworld 990
- Homeworld 2 1 990
- Horsez 2* 5 990
- Hospital Tycoon HUN 3 990
- House of the Dead 3 690
- Hoyle, 5 féle, /db 2 990
- Ice Age 2 1 990
- Icewind Dale Saga 1 990
- IGI 2: Covert Strike 2 990
- IL-2 Sturmovik 1946 2 9
- Imperialism 2 9
- Imperium Galactica 2 HUN 9
- Italian Championships 1 9
- Jack Keane HUN (dec)* 4 9
- Jacked 1 9
- Jade Empire Spec. Ed. H 3 9
- Jagged Alliance 2 Gold 1 9
- Jericho (Clive Barker) HU* 7 9
- Jet Storm: Modern k. HUN 1 9
- Joint Task Force HUN 1 9
- Juiced 2 (dec.)* 9 9
- Jumurdzsák gyűrűje HUN 3 9
- Kane & Lynch (dec)* 7 9
- Karib tenger kalózai 1 2
- Karib tenger kalózai 2: J.S. 2 9
- Karib tenger kalózai 3 2 9
- King Kong 2 9
- King of the Road 9
- Király visszatér HUN 3 9
- Knights&Merchants 2 HU 1 9
- Knights of Honor 1 9
- L'ecsó (Ratatouille) 6 9
- Legacy of Kain: Defiance 1 2
- Lego termékek, EVM, /db 1 9
- Lineage 2 + 60napos k. 10 9
- Lock On 2 3
- Locomotion 1 9
- Loki 6 9
- Lord of the Rings Online 12 9
- LotRO Gamecard 60 napos 7 9
- Mafia 1 9
- Mage Knight: Apocalypse 3 9
- Mahjong HUN 9
- Mahjongg Variety Pack 2 1 4
- Mars: Letelepedés egy. 6
- Matrix: Path of Neo 3 9
- Mechwarrior 4 Vengeance 1 2
- Medal of Honor Warchest 3 9
- Medal of Honor Pacific A 3 9
- Medal of Honor Airborne 11 9
- Medieval Lords HUN 1 9
- Medieval Total War Gold 1 9
- Medieval Total War 2 4 9

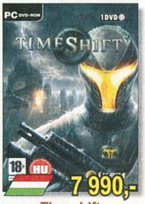
CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK – PLAYSTATION 3, PS2, PSP, XBOX 360, WII ÉS NDS JÁTÉKOK – DVD FILMEK

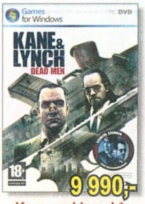


Crysis

Half-Life 2 Orange Box

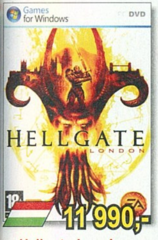


Timeshift

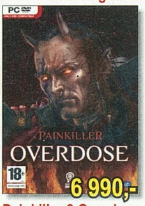


Kane and Lynch*

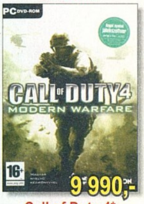
Unreal Tournament 3*



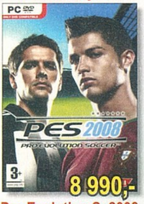
Hellgate London



Painkiller 2 Overdose

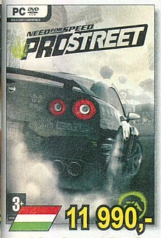


Call of Duty 4*



Pro Evolution S. 2008

Gears of War*



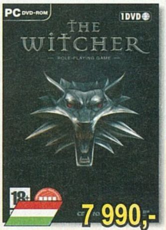
Need for Speed ProStr.

FIFA 2008

World in Conflict

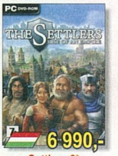
Medal of H. Airborne

Football Manager 2008



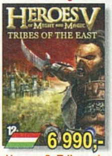
The Witcher
(Gyűjtői kiadásban: 11 990,-)

Empire Earth 3*



Settlers 6*

Jericho* (Clive Barker)



Heroes 5: Tribes...*

BEKÖLTÖZTÜNK A BELVÁROS SZÍVÉBE!

ÚJ CÍMÜNK:

Budapest, Belváros Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett.

TELEFON:

(06-1) 479-0933

NYITVA TARTÁS:

Hétfő-Péntek 9:30-18:00

December 17 - 23: 9:30 - 18:00
December 24 - 26: zárva
December 27 - 28: 9:30 - 18:00
Dec. 29 - Jan. 02.: zárva
2008-ban nyitás: január 3-án!

INTERNET:

www.galaxisnet.hu

A már megszokott óriási választékunk és kellemes áraink mellett most még könnyebben juthat el hozzánk!

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!

BKV megközelíthetőség:
Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 7, 9, 15, 73, 78, 104, 112, 239(p)
Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89

ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőben. További információk honlapunkon találhatóak. Jelentkezés az üzletünkben.

Medieval 2 extra kiadás.....7 990
Medieval 2 Kingdoms.........8 990
Mich. Schumacher WT Kart1 990
Monopoly Tycoon....................990
Moorhuhn 4 féle, /db..........1 990
Mortyr 2 HUN.......................1 990
Mortyr 3 HUN.......................2 990
Moto GP 07..........................9 990
MotoRacer 3*.......................1 990
Múmin - Bujócska HUN*.....1 990
Myst 4 HUN.............................690
Myst 1-5 Collection(angol).5 990
NBA Live 08.......................11 990
NCSoft 60 napos kártya.....7 990
Need for Speed Most W.....3 990
NFS Carbon HUN................7 490
NFS ProStreet HUN.........11 990
Neverwinter Nights............1 990
Neverwinter Nights pakk....3 990
Neverwinter Nights 2.........7 990
NHL 08..............................11 990
Obscure..............................6 990
Oblivion (Elder Scrolls 4)...2 990
Oblivion Knights of the N. ..3 990
Oblivion Shivering Isles.....3 990
Oblivion + két kiegészítő....6 990
Oil Tycoon 2 HUN..................990
Onimusha 3.........................6 990
Open Season (N.. vadon)..2 990
Outcast.................................990
Over the Hedge (Túl a s.)..3 990
Overlord HUN (dec)*..........7 990
Overspeed HUN..................2 990
Pacific Fighters HUN.............990
Painkiller 2 Overdose.........6 990
Pandora's Box....................1 290
Panzer Elite SE......................990
Panzer Elite Action.............1 990
Panzer Elite Action Gold....4 990
Panzer General 3D Scorch1 290
Paradise Cracked HUN.........690

Paraworld HUN...................1 990
Patriots...............................4 990
Pink Panther - kalandjai H....990
Pink P. új, 3 féle, /db.........1 990
Platoon HUN.......................1 990
Playboy the Mansion Gold.2 990
Pokoli Szomszédok HUN......990
Pokoli Szomszédok 2 HU..1 990
Port Royale 2 HUN............1 990
Praetorians..........................990
Prey...................................2 990
Prince of Persia Sands of T. .990
Prince of Persia Warr. W.......990
Prince of Pers. Two Thr.....2 990
Pro Evolution Soccer '08...8 990
Quake 4.............................3 990
Race + Caterham...............6 990
Rail Simulator....................11 990
Railroad Pioneer...................990
Railroads (Sid Meier's)......5 990
Rainbow Six Lockdown......2 990
Rainbow Six: Vegas...........6 990
Rally Trophy HUN..................990
Rayman 10th Anniversary..2 990
Rayman 3.............................990
Rayman M..........................1 290
Rayman Raving RabbidsH 3 990
Red Faction 2....................1 990
Red Ocean.........................2 990
Resident Evil 3...................1 990
Resident Evil 4...................5 990
Restaurant Empire HUN.......990
Restricted Area HUN..........1 990
Return to Castle Wolfenst..2 990
Richard Burns Rally...........1 290
Rise and Fall: Civ at War...3 990
Rise of Nations Gold..........2 990
Rise of N.Rise of Legends.3 990
Rollercoaster Tycoon 2 Dlx1 990
Rollercoaster Tyc. 3 Gold..3 990
Runaway HUN....................1 990

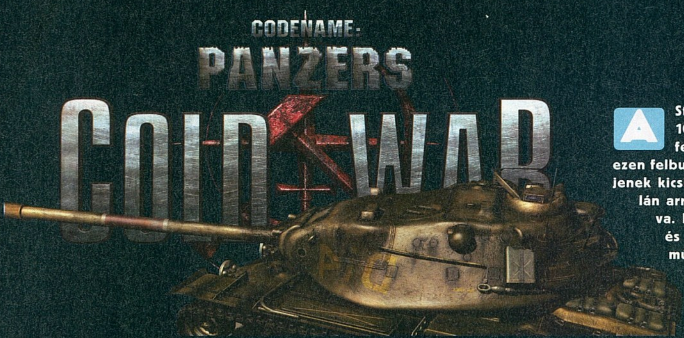
Runaway 2 HUN.................1 990
Rush for Berlin HUN..........2 990
Rush for the Bomb HUN....3 990
Rush for Berlin Gold HUN..4 990
Sacred Gold.......................1 990
Safecracker..........................990
Saga HUN.............................990
Sam & Max Season 1 HU* 3 990
Santa Ride 1 és 2..............1 990
Screamer 4x4 HUN*..............990
Secret Files Tunguska.......1 990
Sega Rally..........................7 990
Serious Sam 2....................2 990
Settlers 10th Anniversary...2 990
Settlers 5 HUN...................2 990
Settlers 6 (dec) HUN*........6 990
Shadowgrounds HUN.........2 990
Shark Tale..........................2 990
Shark Tale Fintastic Fun....1 990
Shellshock NAM 67...........1 290
Sherlock Holmes Ezüst fülb...990
Sherlock Holmes Awaken..1 990
Sherlock vs Arsene Lupin*.5 990
Shield.................................4 990
Shrek 2..............................2 990
Shrek 3..............................9 990
Silent Hunter 3 HUN..........2 990
SH3 kiegészítő: U-Boat.....3 990
Silent Hunter 4 HUN..........6 990
Sim City 4 Deluxe..............3 990
Sim City Társadalmak H..11 990
Sims Deluxe.......................3 990
Sims Kiegészítő Pack 1.....3 990
Sims Kiegészítő Pack 2.....3 990
Sims 2 HUN.......................9 990
Sims 2 + Télapós cucc...12 990
Egyetem.............................7 490
Éjszakák.............................7 490
Vár az üzlet........................7 490
Házi kedvenc......................7 490
Évszakok............................7 490

Jó utat!..............................7 490
+Mesés díszletek,cuccok.2 990
+Csilli-villi cuccok............2 990
+Bulis cuccok.....................2 990
+Divatos H&M cuccok.......2 990
+Trendi Tini cuccok...........2 990
+Télapós cuccok...............2 990
Sims, laptopra, 2féle,/db....7 490
Skoda Racer......................1 990
Soldier of Fortune 2 Gold...3 990
Soliders: Heroes of WW II .2 990
Sonic Mega Collection Plus1 990
Söldner..............................1 990
Space Rangers 2..................990
Spellforce Platinum............3 990
Spellforce 2.......................4 990
Spellforce 2 Dragon Storm 4 990
Spellforce 2 Gold*..............7 990
Spiderman (Pókember)......3 990
Spiderman 3......................9 990
Spiderman Friend or Foe...6 990
Splinter Cell.......................2 390
Splinter Cell Pandora T. H .1 290
Splinter Cell Chaos Theory2 990
Splinter Cell Double Agent.5 990
Stalin Subway 2.................1 990
Stalingrad..........................1 990
S.T.A.L.K.E.R.....................6 990
Star Heritage: Fekete K......1 990
Star Trek Legacy................5 990
Star Wars Battlefronr.........3 990
Battlefront 2.......................5 990
Empire at War....................3 990
Emp.: Forces of Corrupt..9 990
KOTOR 2............................3 990
Lego Star Wars..................1 290
Lego Star Wars 2...............3 990
Republic Commando..........3 990
The Best of SW, 5 játék....9 990
Régebbi játékok, /-tól........3 490
Starcraft+Brood War (dec)*1 990

Starship Troopers..............1 990
Starsky and Hutch.............1 990
Stranglehold.....................11 990
Streets R. 2 Fast Driver.....1 990
Stronghold Legends...........6 990
Supreme Commander.........7 990
Supreme Commander kieg.*.Jön
Surf's Up (Vigyázz,kész,.)..5 990
SWAT 4 Gold HUN.............1 990
S.W.I.N.E. - HUN*..................990
Swedish Classics GP.........1 990
Született feleségek.............2 990
Tabula Rasa /online...........7 990
Tactical Ops: Assault on T .1 990
Taxi 3 Extreme Rush..........1 990
Terrorist T., 4 féle, /db,/-től .1 990
Test Drive Unlimited...........6 990
Thief 3................................1 290
Thrillville Off the Rails........9 990
Timeshift HUN (nov-dec)*..7 990
Tini Ninja Mutant Turtles....4 990
Titan Quest Deluxe.............6 990
Titan Quest Immortal Thr...5 990
Titan Quest Gold................9 990
TOCA Race Driver 2..........2 990
TOCA Race Driver 3..........6 990
Tomb Raider Angel of D.....1 290
Tomb Raider Legend.........3 690
Tomb Raider Anniversary...9 990
Tortuga 2 A két kincs HUN .4 990
Total Club Manager 05.......3 990
Totally Spies HUN*.............4 990
Trabi Racer........................1 990
Trackmania HUN................1 990
Trackmania United HUN....3 990
Train Simulator...................2 990
Transformers......................9 990
Transp. Giant Gold HUN....3 990
Trucker..............................1 990
True Crime: Streets of LA..2 990
Two Worlds.......................6 990

Tycoon City New York........1 990
UFO Afterlight HUN............4 990
UFO Extraterrestrials HUN 6 990
UFO Trilogy (dec)*.............5 990
Ultimate Motocross............2 990
Unreal Anthology...............7 490
Unreal Tournament 3 dec* .7 990
Vanguard /online................4 990
Vietcong 2..........................2 990
Vietnami forgószél HUN....4 990
Virtua Tennis 3...................8 990
Vivisector...........................1 990
War Front HUN..................3 990
War on Terror HUN............3 990
War Train Normandia 1944...990
Warcraft 2 Battle.net.............990
Warcraft 3+ Frozen T*(dec)3 990
Warh. Mark of Chaos HUN 4 990
Warh. Dawn of War GOTY.3 990
Dawn of War Dark Crus...6 990
Warlords 4 HUN.................2 990
Wildlife Park HUN..............1 890
Wildlife Park 2....................3 990
Wildlife Park 2 Crazy Zoo..4 990
Witcher HUN......................7 990
Witcher Gyűjtői Kiadás H .11 990
Wolfschanze......................1 990
World in Conflict HUN........7 990
World of Warcraft /online...3 490
WOW Burning Crusade...4 990
WOW BattleChest.............8 990
Alap+Burning+két strat. guide
60 napos Gamecard.........7 990
Worms Forts under Siege.....990
WW II Tank Commander....1 990
X3: Reunion.......................1 990
Xpand Rally Xtreme...........6 990
You Are Empty...................4 990
Zeus + Poseidon................1 590
Zoo Empire HUN..................990
Zoo Tycoon 2 HUN............2 990

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 07.12.14.-08.01.10., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonságok / akciók – Magyar nyelven



A Stormregion csapatát nemrég megvásároló 10Tacle nemrég új képeket adott ki a magyar fejlesztőgárda legújabb stratégiai játékából, és ezen felbuzdulva meg is kerestük a srácokat, hogy meséljenek kicsit legújabb játékukról, titkaikról, meg egyáltalán arról, hogy miért is lettek ők végül is felvásárolva. Kérdéseinkre Kordován Csaba PR-os válaszolt, és még azt is sikerült elérnünk, hogy pár hét múlva személyesen is kipróbálhassuk a harmadik Panzers-játékot. Erről következő számunkban mindenképpen beszámolunk!

Sziasztok, hogy álltok a fejlesztéssel, hol tart a játék jelenleg, min dolgoztok éppen?

Sziasztok! 2008 első negyedévében jelenik meg a Panzers-sorozat következő része a Cold War valósidejű stratégiai játékunk PC-re, jelenleg ennek a játéknak a befejező munkálatai kötik le a stúdió munkatársainak túlnyomó részét. Párhuzamosan a Cold Warral a kézikonzolos csapatunk egy eddig be nem jelentett PSP játékon dolgozik, és már lassan végére érünk első nextgen konzolos (PS3, X360) játékunk előkészítési fázisának, az alapok már le lettek fektetve, hamarosan kezdődik a koncepciók megvalósításának a folyamata.

Van valami különösen nehéz dolog design vagy játékegyensúly szempontjából, amivel sokáig szenvedtetek, amíg sikerült belőni?

Mivel ez sorban a hatodik stratégiai játékunk, így az ezzel kapcsolatos megoldandó feladatok többségével már találkoztunk az előző játékaink fejlesztése során, de természetesen az újdonságok implementálása nem volt mindig problémamentes a mostani fejlesztés során sem. Példaként említeném, hogy az utánpótlás a Cold Warban érkezhet földön, vízen, vagy a levegőből. Ebben az esetben ügyelni kellett az időzítésre és az egységek számának jó meghatározására, hogy a játék folyamán a játékos megfelelően tudjon gazdálkodni a már meglevő egységeivel, de szükség esetén limitáltan ki is tudja egészíteni kezdő seregét.

A korszakot leszámítva miben változik a játék, az eddigi Panzersek óta?

Egyrészt igyekeztünk mindent, ami a Panzersekben jó volt, továbbvinni a folytatásban, illetve arra, ami nem tetszett a rajongóknak új megoldásokat találni, valamint kiegészítettük az új részt saját ötleteinkkel is. Mindegyikre mondok példát is: a hősök visszatérnek a folytatásban is, de új képességekkel és mellettük újabb nevesített szereplőkkel is megismerkedhetünk. Tovább finomítottuk a játék AI-ját sokkal inkább abba az irányba mentünk el, hogy a játékosnak az az érzése legyen, mintha egy másik élő személy ellen játszana.
Bevezettük a fedezékrendszert, a gyalogosok már automatikusan fedezéket keresnek a harc folyamán. Ezeken kívül természetesen rengeteg újdonság lesz, amit szeretnénk egy személyes prezentáció keretein belül bemutatni a PC Guru stábjának decemberben, ahol lehetőség lesz a játék első pályáinak kipróbálására is!

A képek alapján a grafikus motor alaposan feljavult a Rush for Berlin óta, pedig az is gyönyörű volt. Pontosan milyen változások történtek a Gepard motorban?

A teljes Gepard 3 engine az alapoktól lett újraépítve. Célunk az volt, hogy egy olyan motort hozzuk létre, ami moduláris szerkezetű, így például külön modulban illesztettük az engine-hez az időjárásért felelős részt, a fizikát, az AI-t, a hangrendszert, az animációs rendszert

A szovjet T-54 tank így néz ki, amikor agyig fel van tápolva

...lecsökkentették a vér mennyiségét is.

A Cold Warban minden épület és tereptárgy földig rombolható lesz

stb. Előnye, hogy későbbiekben az egyes részek fejlesztése esetleg cseréje nem igényli a teljes motor átírását, valamint további bővítményeket is könnyedén tudunk majd a már meglévőkhöz illeszteni. Másik nagyon fontos újítás a motor multiplatform-képessége, így alkalmas nem csak PC-s, de X360 vagy PS3 játékok fejlesztésére is. Az alaposan átgondolt tervezésnek és a magas színvonalú megvalósításnak köszönhetően egy olyan fejlesztői eszközt kaptunk, amin nem csak RTS, de bármilyen más típusú játék is fejleszthető a jövőben.

Mivel jár számotokra napi szinten és a jövőre nézve, hogy megvett titeket a 10Tacle?

A játékfejlesztéssel kapcsolatos teendőink teljesen azonosak a korábbiakkal, mivel semmilyen személyi változás nem történt céges szinten. Talán csak a felső vezetés németországi látogatásai szaporodtak meg, ahol beszámolunk a végzett munkánkról és meghallgatjuk a többnyire eddig szerencsére pozitív értékeléseket.

Nyilván titok a legtöbb, de elárulnál esetleg pár infót a fejlesztés alatt álló többi játékotokról?

Sajnos a legtöbb információval kapcsolatban köt minket a kiadóval kötött megállapodás, ők azok, akik részletesebb információval szolgálhatnak az egyes fejlesztésekkel kapcsolatban. Ezt csak azért említem, hogy lássátok nem öncélú a titkolózás. Mint már jeleztem a beszélgetés első kérdésekor, van egy a Sony kézi konzoljára készülő fejlesztésünk, ahol elszakadva a valós történelmi témától egy sci-fi alapokon nyugvó, körökre osztott stratégiai játékot hegesztünk, valamit egy nextgen álmot is dédelgetünk, olyan fantasztikus helyszínekkel, amelyek ismerősek lehetnek a hazai szerepjátékos társadalom nagy részének. Ennél többet egyelőre erről nem árulhatok el!

EA | ACTIBLIZZION

Electronic Arts VS Activision Blizzard

Talán furcsának tűnik a fenti két összevetett cégnév közül a második – pedig a következő években bizony szoknunk kell. A Vivendi Games és az Activision ugyanis összeolvadnak, és így jött létre a furcsa nevű új cég. Ha befejeződik a fúzió, akkor ezzel a legnagyobb független kiadó jön létre; szegény EA, a fejesei most biztos sírnak valahol egy sarokban... A két céget most a létrejöttük, a 2008-ra várt felhozataluk és az általuk birtokolt fejlesztőcsapatok alapján vetettük össze.

EA: Az EA-t (eredetileg Amazin' Software) 1982-ben alapította Trip Hawkins, és már az első évben egymilliót termelt ki. 1987-ban elkészült az első saját fejlesztésű programjuk is, a Skate or Die! A '90-es években belekóstoltak a konzolvilágba is, és ezen a piacon alapozták meg óriási, ma már húszmilliárdos bevételüket.

AB: Az Activision vezérigazgatója februárban felhívta a Vivendinél dolgozó kollegáját, hogy beszélgessenek egy együttműködésről. Ez odáig „fajult", hogy az Activision nevet vált, átveszi a Vivendi Games minden korábbi játékát, fejlesztőjét, emberét, és az új cégben a Vivendi 52%-ban (később 68%-ig növelhetik a részesedést) lesz tulajdonos.

1 : 1

EA: Lesznek sportjátékok és cirka nyolc Sims-kiegészítő havonta. Nekünk kicsivel több kell, ám a legígéretesebb címek (Crysis 2, a Spielberg akciójáték, Mirror's Edge) nem jönnek ki 2008-ban, de legalább kipróbálhatjuk az új Burnoutot, a Battlefield 3-at és ha egy kis szerencsénk van, a következő Red Alertet is. És ott van a Spore...

AB: A következő WoW-kiegészítő garantált ötmiliós eladás, második csapásnak meg ott a StarCraft 2. Nekünk ez már elég is lenne, de jön még a Guitar Hero 4, a Call of Duty 5, a Tim Schafer-féle Brütal Legend, a megújult James Bond és ha nagyon-nagyon szerencsések vagyunk, egy Diablo 3 bejelentés is.

1 : 2

EA: A legfontosabb bázis Kanda, ahol az EA Black Box, az EA Montreal és az EA Canada ontja a NfS-eket és a sportjátékokat. Az MMO-fronton az EA Mythic, Európában a Criterion és a Digital Illusions említendő, plusz a nemrég megvett BioWare és Pandemic – és persze a Simsgyár, a Maxis.

AB: FPS-fronton jól állnak: Raven, Gray Matter, Treyarch, Infinity Ward, és exkluzív kiadó szerződés az id-vel. Plusz az övék a Neversoft, a Beenox és tavaly megvették a RedOctane-t (GH) is. A Vivendi oldaláról a Blizzard a legfontosabb, de ott van a Sierra, a High Moon, a Radical és a Massive is.

2 : 3

Az EA is egy bitang nagy kiadó, rengeteg remek és még több ultrasikeres játékkal, ám a közeljövőben az új behemót kínálata jobban felkeltette az érdeklődésünket.

PLANET 51

Fejlesztő > Pyro **Kiadó** > Még nincs **Megjelenés** > 2009. első negyedév

Amint bejelentenek egy új animációs filmet, mi máris megírhatjuk, hogy természetesen a játékverzió is készül valahol. Ezúttal is valami hasonlóról van szó: a New Line első animációs meséje, a Planet 51 jó másfél év múlva kerül a mozikba, ebben egy idegenek által lakott bolygót „száll meg" néhány kajla emberi űrhajós, szóval a szokásos gyermekbarát, bohókás alkotásról van szó. A játékverzió némileg több lesz, mint egy átlag mászkálós-ugrálós filmátirat, köszönhetően annak, hogy a spanyol Pyro, a Commandos-széria alkotói állnak mögötte. Ráadásul a csapat olyannyira benne van a Planet 51-ben, hogy a Pyro néhány főembere a film társrendezője is lesz egyben – meglátjuk, hogy ez milyen kihatással lesz a játék minőségére.

INSECTICIDE

Fejlesztő > Crackpot **Kiadó** > GameCock **Megjelenés** > 2008. első negyedév

Mit csinálsz, ha kicsapnak a LucasArts kalandjáték-részlegétől, mert a cég már nem kíván ezzel a műfajjal foglalkozni? Alakítasz egy új fejlesztőcsapatot, és nekiállsz egy kalandjátéknak, nem – elvégre a Telltale-nek is bejött, dagadtra keresték magukat a Sam & Max feltámasztásán. Az elsőjátékos – ám az előzőek nyomán igen tapasztalt – Crackpot is hasonlóan gondolkodott, ám ők azért engedtek a kor elvárásainak, és erős akciórészekkel dobták fel nyomozós kalandjátékukat. Derék bogárnyomozónk (ahogy korábban már beszámoltunk róla, a játék egy ízeltlábúak által lakott birodalomban játszódik), Chrys hű csótánytársával együtt próbálja meglelni egy rovargyilkosság elkövetőjét, és ahogy az már az ilyen esetekben megszokott, a helyzet hamarosan addig fokozódik, hogy az egész világ sorsa múlik majd tevékenységünkön. A nyomozást logikai feladatok és párbeszédek segítségével folytathatjuk le, de lesz részünk akcióban is, az ugrálós részektől kezdve egészen a lövöldözésig – különösen sok pókot fogunk például hidegre tenni a játék során.

FALLOUT 3 VERSENY

A Fallout megjelenésének tizedik évfordulójára a Bethesda versenyt hirdetett. A jelentkezőknek a Fallout 3-ba kellett egy új perket (különleges kis karaktervonást) kitalálnia, ügyelnie a – jó értelemben vett – egyszerűségre, a játékmenetet megváltoztató, de nem felborító hatásra, és mindenek felett a Falloutok hangulatának megőrzésére. A 17 ezer beküldött perk közül kirostálták az ezernél is több Berserket és kétszáz McGyvert, majd alaposan átszűrték a maradékot, így találva meg a nyertest. Most ezt (ez a játékba is bekerül), illetve a többi közül a mi kedvenceinket mutatjuk be.

GRIM REAPER'S SPRINT

Ez a nyertes, pedig semmi hangulat nincs benne, egyszerű tápképesség: minden kinyírt ellenfél után feltöltődnek akciópontjaink (ezek használatával lehet lőni, tárgyakat használni).

KLEPTOMANIAC

Kár, hogy nem került be a játékba: kontrollálhatatlan lopásvágyunk miatt időnként lenyúlunk eztazt. Ezt sem az áldozat nem veszi észre, se mi, legfeljebb abból, hogy megint túlterhelődtünk.

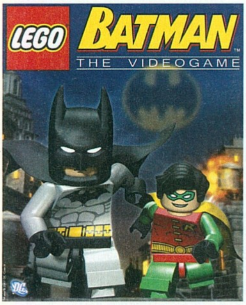
Furcsa hónap volt ez a november. Egyrészt megjelent egy tonna remek játék, meg az Assassin's Creed is, másrészt meg a szokásos bejelentések helyett egy csomó cég csak vázlatosan közölte, hogy min dolgoznak. Képeket, videókat nem adtak ki, szóval most ezekről a néha éppen csak megnevezett játékokról írunk le mindent, amit tudni lehet.

BLOOD BOWL

A Vérfoci remek móka, nagy kár, hogy kell hozzá terepasztal, meg ólomfigurák (műanyagot írtam volna, de Ricco megfenyegetett, hogy ha ilyen igénytelenséget terjesztek, rám küldi a válogatottakból álló ork csapatát), meg némi festészeti érzék. Igazán jó feldolgozása még nem született a sportnak, a legutóbbi próbálkozás jogi hercehurcák miatt végül nem is az igazi Vérfoci feldolgozása volt. Mostanra azonban a Cyanide-nak sikerült annyi ügyvédet feláldoznia a jó ügy érdekében, hogy hozzájutottak a jogokhoz, így jövő ősszel a kanadai leányvállalatnál összeácsolt, állítólag hipermodern grafikus motor segítségével megjelenhet a Blood Bowl feldolgozása. A legújabb szabályok, teljes bajnokságok, leigazolható sztárjátékosok, és persze hatalmas adag brutalitás! Reméljük, nem szúrják el!

DEUS EX 3

Már régóta terjengenek hírek arról, hogy az Eidos folytatni akarja a Deus Ex-sorozatot, és most végre hivatalosan is bejelentették a DX3-at. Egyelőre nem igazán tudjuk, mit várhatunk a játéktól – azt egy frissen alakult csapat fejleszti Montrealban (2009-ig még 270 embert akarnak felvenni, szóval akiben vannak ilyesféle vágyak, az jelentkezzen bátran), még csak papíron létezik belőle bármi is, és a mézesmadzagnak szánt videó (www.eidosmontreal.com) sem gyújtotta be a fantáziánkat. Temetni persze nincs értelme, de talán még egy év is eltelik, mire valami konkrétumot tudnak belőle mutatni, annak ellenére, hogy a motor már kész: a Tomb Raiderét használják...



LEGO BATMAN & INDY

A LEGO Star Wars elsöprő sikere után nem is volt kérdéses, hogy a dán műanyag tovább fog nyomulni a játékpiacon, de ekkora áradatra nem számítottunk. A TT Games (korábban Traveller's Tales néven ők csinálták a LEGO SW-okat is) ugyanis egyszerre két programon is dolgozik, mindkettőt jövő nyár végére szánják. Túl sokat egyelőre a néven, és az abból fakadó dolgokon kívül nem tudunk, de hát különösebb trükkökre nem várunk, hisz például a játékmotor is azonos lesz a Star Warsban használttal. Na jó, a Batmanben lehet majd saját tervezésű batmobilt építeni, az Indyben pedig nyilván a lengedezés is fontos játékelem lesz, de azon túl marad minden a régi: kooperatív játékmenet, rengeteg irányítható hősi barát és ősi ellenség, sok ugrálás, még több összegyűjtendő cucc és persze remek, „megkajlásított" zenék.

CLUMSY MOTHER

Anyád addig ütött gyermekkorodban, míg a fejed alaposan megkeményedett. Egyfelől brutálisan lecsökkentett IQ-val kezdesz, másrészt viszont a fejlövés nem okoz extra sebzést nálad...

MONEY TALKS

A sunyi, harácsolós, „mindenbőlkidumálommagam" karakterek álma lenne ez a perk: minél több pénzünk van, annál több bónuszt kapunk karizma, reputáció és beszéd képességeinkre.

EUROPEAN ACCENT

A bunkerben volt idod régi francia művészfilmeket nézni, és az így felszedett szókincs egy célközönségnél bejön: ha nőkkel tárgyalsz, bónuszt kapsz az ide vonatkozó képességedre...

SCHIZOPHRENIA

A skizofrénia időnként beüt pár percre, és ettől karakterünk teljesen megváltozik. Egyik percben még az atomokról magyaráz, a másikban pedig annak is örül, ha nem vizeli össze magát...

Fejlesztő > Flying Lab **Kiadó** > Sony Online **Megjelenés** > 2008. első negyedév

PIRATES of the Burning Sea

Az 1720-as évek Karib-tengere kiváló alapanyag az MMO játékoknak, nem véletlen, hogy jelenleg egyszerre vagy három játék is készül e környezettel. Ezek közül mindenképpen a Burning Sea tűnik a legígéretesebbnek. Induláskor választhatunk a spanyol, a francia és az angol nép közül, a rebellisek pedig kapásból indíthatnak kalózt, akik egyébként saját kikötőkkel is rendelkeznek. A játékban lesz minden, amit csak a kalózos filmekben láthattunk,

könyvekben olvashattunk: faláb, papagáj és kampókéz az élethű megjelenésért, hatalmas, 50 hajós ütközetek a tengereken, kereskedelem és kalózvadászat, szerelmi szálak, szellemhajók, no meg persze rengeteg kardozás. Érdekes húzás, hogy a városokat el lehet foglalni, ehhez eleinte millió küldetést kell megoldani a város körül a támadó fél játékosainak, majd ez után egy időre PvP arénává válik a kikötő környéke, és a csaták kimenetelétől függ, hogy végül gazdát cserél-e a település (jó húzás, hogy a védekező fél nem harcra kitenyésztett játékosai csempészküldetésekkel és szabotázsakciókkal segíthetik népüket). A grafika egész szép, az akció nem kattintgatásra épül (legalábbis a tengeri összecsapások, a kardpárbajoknál már bőven lesznek ikonokkal beindítható speciális támadások, hárítások, kivégzések), szóval minden adott, hogy a fantasyba belefáradt MMO-rajongók új kedvencet találjanak.

GHOSTBUSTERS 3

Fejlesztő > Terminal Reality **Kiadó** > Vivendi **Megjelenés** > 2008. negyedik negyedév

Bár nálunk a Szellemirtók név hatására nem kezd spontán utcai felvonulásba a nép, Amerikában a szellemgyilkosok rendkívül népszerűek – sőt, felmérések szerint a nyolcvanas évek filmjei közül messze ez a legkedveltebb. Hisszük, nem hisszük, a lényeg az, hogy sokan már évek óta lobbiznak egy újabb remek szellemirtós játékért, és a terv végre beteljesedni látszik – a fél évtizedet a közepes Infernalon melózó Terminal Reality nyerte el a fejlesztői pozíciót. Szerencsére ez nem csak valami satnya játékremake lesz, hanem a filmek főszereplői (akik közül Dan Aykroyd és Harold Ramis a forgatókönyveket is írták) teljes mellszélességgel benne vannak a projectben. A nyilvánvaló szinkron mellett ismét ők írják a sztorit, és nekik köszönhető a rengeteg új szellem, akik köré a játékmenetet már profi játékdesignerek körítik. A sztori két évvel a GB2 után, 1991-ben játszódik, amikor a srácok rendkívül sikeresek, szinte percenként érkeznek be a megrendelések. Feladatunk az akcióra koncentrálódik (a kocsit sem vezethetjük), azaz protonágyúnkkal, elektronsugarunkkal és a filmekből (meg a C64-es játékból) jól ismert csapdával kell elkapni vagy „kinyírni" a másvilági ellenfeleket. A fizika fontos eleme lesz a játéknak, mindent szét lehet majd törni, ráadásul egy nyálkavetőnek becézett kis eszközzel két tárgyat össze is tudunk ragasztani, majd a slejm elkezdi egymás felé húzni a cuccokat...

A filmekből ismert slejm itt is a szellemek velejárója lesz

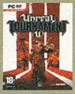
TOP 10

Anglia **07.11.25-07.12.01**

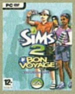
CALL OF DUTY 4
ACTIVISION . INFINITY WARD
Végre egy igazán minőségi játék trónol az élen!
PC GURU 07.13 **95%**

FOOTBALL MANAGER 2008
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Az élen nincs nagy változás az előző hónaphoz képest
PC GURU - . - **--%**

CRYSIS
ELECTRONIC ARTS . CRYTEK
A Crytek már a második részt tervezi, még jobb grafikával
PC GURU 07.13 **95%**



UNREAL TOURNAMENT 3
MIDWAY . EPIC
Kicsit kisebbet pukkant, mint hittük, de így is remek móka
PC GURU 07.13 **92%**



THE SIMS 2 BON VOYAGE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
A következő kiegészítő címe Free Time lesz
PC GURU 07.10 **78%**

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Lassan a Sims már vezethet autót és vehet alkoholt
PC GURU 04.10 **95%**

CHAMPIONSHIP MANAGER 2008
EIDOS . BEAUTIFUL GAME
Következő számunkban teszteljük a focimanagereket
PC GURU - . - **--%**

NEED FOR SPEED PROSTREET
ELECTRONIC ARTS . EA BLACK BOX
Talán a következő évi Need for Speed jobb lesz
PC GURU 07.13 **78%**

THE ORANGE BOX
ELECTRONIC ARTS . VALVE
Ezt mindenkinek ajánljuk, az év egyik legjobb üzlete!
PC GURU 07.12 **96%**

SIMCITY SOCIETIES
ELECTRONIC ARTS . TILTED MILL
Kredencnél ugyan kicsapta a biztosítékot, de az angoloknak bejön
PC GURU 08.01 **58%**

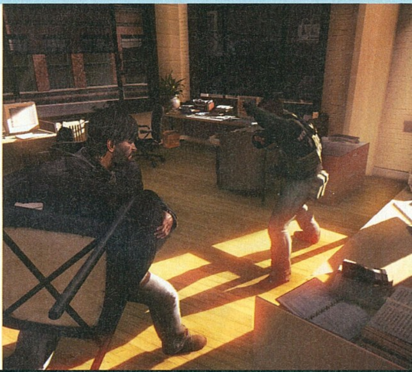
...vagyis a Halcyon cég emberei hoznak össze. Érdekes lesz, akciójáték egy e téren teljesen tapasztalatlan bandától...

UBISOFT-hírek

Az üzleti negyedéves jelentések remek dolgok. Egyrészt mindenki oldalakon át böngészheti a rengeteg statisztikai adatot és olvasgathatja az önfényezést, másrészt pedig néha még számunkra is érdekes információk potyognak ki belőle. Most a Ubisoft novemberi jelentését átböngészve bukkantunk pár érdekes hírre!

SPLINTER Cell Conviction

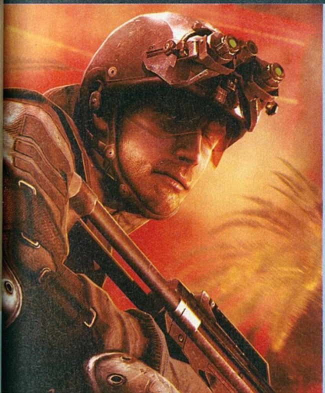
Az ötödik Splinter Cellt legutóbb májusban láttuk, a Ubisoft saját kiállításán, az E3-ról és a Games Conventionről hiányzott, és a fejlesztők részéről is teljes volt a hallgatás. Persze a viszonylag kedvezőtlen fogadtatás nyomán érthető is, ha a munkára koncentráltak, de mivel eredetileg most őszre volt időzítve a megjelenés, már kissé gyanús volt a nagy csend. Most meg is van a magyarázat: a játék megjelenését eltolták jövő év végéig, és ezzel együtt felbukkantak olyan pletykák, miszerint a sok kritika miatt mindent a szemétbe vágtak, és a Conviction teljesen megváltozott formában fog visszatérni. Ez érthető is lenne, hiszen élesben egyik, papíron még remeknek tűnő újítást sem tudták meggyőzően bemutatni: a közelharccal inkább magunkat sodortuk bajba, a „szociális lopakodás” (azaz megyünk a tömegben körbe-körbe, míg a gyanút fogott őr le nem kopik rólunk) meg borzasztó unalmas volt. Talán a 2008-as Ubidaysen újra bemutatkozik a program...



HAZE

A Free Radical Design játéka már sok fázison ment keresztül, most épp halasztás alatt áll, és a hivatalos álláspont szerint csak PS3-ra jelenik meg. Persze személyesen minden kiállításon megerősíti valaki, hogy jön az PC-re is, csak később. Érdekes „baleset” történt: a halasztás előtt már beindult a reklámhadjárat. A kampány egy Korn-számra épült, amit a sajtóközlemény szerint a rockegyüttes énekese írta a kreatívan Haze címre keresztelt dalt, annyira fellelkesült az ígéretes játékon. Ráadásul a nóta nem is csak a játékba kerül bele, hanem kislemezként is megjelenik – bár az eladási adatokat nyilván rontja majd, hogy a halasztás miatt már kikerült a net sötétebb területeire...

Íme egy együttes, akiknek annyira megtetszett egy közepes FPS, hogy dalt írtak hozzá...



RAINBOW Six Vegas 2

Nem csak rossz hírekkel tudunk szolgálni, a francia kiadó ugyanis a pénzügyi jelentésében rántotta le a leplet arról a cseppet sem meglepő fejleményről, hogy készül a legutóbbi Rainbow Six folytatása. Tekintve, hogy annak sztorija egyszerűen félbemaradt, sejtettük, hogy lesz második rész, de jó tudni, hogy ezt már hivatalosan is megerősítették – sőt egy képet is kiadtak, ami ugyan néhány vörös lézerfénytől eltekintve túl sok újdonságot nem mutat, mégis jól néz ki. Sok információt egyelőre senki nem tudott kiszedni a fejlesztőkből, ami a 2008 tavaszi megjelenés miatt nálunk úgy csapódott le, hogy túl sok újdonság nem várható, inkább a „még több, még jobb” alapon egy feljavított, változatos pályákat tartalmazó folytatást kapunk. Igaz, ígérik a szóló- és a multiplayer-módok összekeverését, ami vagy kooperatív-mód lesz (reméljük!), vagy valami olyasmi, hogy be lehet szállni mások játékába terroristaként. Vagy valami egészen más... És egy bónusz infó a végére: új Ghost Recon 2009 előtt nem várható.

Mi mással is kedveskedhetnénk nektek így, az ünnepek előtt, mint egy vásárlási tanácsadóval? Joc heteken át dolgozott bőszen, hogy hardver-téren el legyetek igazítva, játékokat nem ajánlunk, mert azokról olvasóink úgyis tudják, hogy melyik a jó – szóval valami extrát kellett keresnünk. Így jutott eszünkbe, hogy az internet csodás tárháza a fantasztikus és nevetséges termékeknek – így aztán körülnéztünk kedvenc online boltjaink kínálatában, hogy összehozhassunk egy cikket tíz álomajándékról, melyeknek minden igazi kütyü- és játékőrült örülne! A folyamat közben azonban belebotlottunk néhány csodálatosan borzalmas tárgyba is, és ezeket sem hagyhattuk ki – így legalább lesz mit adnod azoknak, akiket utálsz. Mindenkinek kellemes böngészést!

Kellemes karácsonyt!

Adni jobb, mint kapni – kivéve, ha valami nagyon jó dolgot kap az ember. Az itt felsorolt tíz ajándék mindegyike hihetetlen mosolyt képes csalni a hozzánk hasonló geek fiatalok arcára,. A legtöbb itt megemlített terméket már kipróbáltuk (bár az R2-es egységről csak álmodozunk), és meg voltunk velük elégedve, szóval bátran lehet rendelni őket. A jó ajándékok fekete számozást kaptak összeállításunkban.

10.

KOMIKUS SOROK

Képregények játékokból

ÁRA: 1.000-4.000 forint WEB: trillian.kepregeny.net

Általában a játékok alapulnak a képregényeken, és nem fordítva – néha azonban másképp alakul a dolog, és szerencsére e téren sokkal jobb a végeredmények átlagos színvonala. A Hellgate comic ugyan inkább szép, mint jó, de a Silent Hill képregényben már nem találni kivetnivalót. A Metal Geares könyv egyenesen fantasztikus, a Halo-sorozat alig kezdődött még el, de máris jó, ám a mi kedvencünkké a Knights of the Old Republic széria vált – a játékok kedvelői imádni fogják.

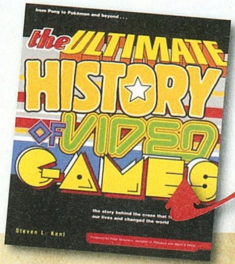
9.

ÉLVEZHETŐ TÖRTÉNELEM

The Ultimate History of Video Games

ÁRA: 4.000 forint WEB: www.amazon.co.uk

Bár a történelem nyilván akkor is borzasztó érdekes, amikor a Százéves Háború döntő csatáinak és békeszerződéseinek dátumait kell bemagolni, ez a könyv mégis képes felülmúlni ezt az élményt. Az új, 620 oldalas kiadású verzió azon túl, hogy bemutatja a mai játékvilág kialakulását, rengeteg alig ismert, sokszor mókás sztorit közöl. Annak ellenére, hogy a kötet főként a konzolokra koncentrál, minden játékszeretőnek kötelező!



Rettenetes Karácsonyt!

Adni jobb, mint kapni – és ez különösen igaz, ha valami szörnyű cuccról van szó. Az alábbiakat az aluljárói piacok digitális megfelelőjéből válogattuk össze, és bár van köztük néhány jópofa dolog is, igazi borzalmakat is sikerült begyűjtenünk. E termékeket sajnos nem tudtuk tesztelni, így ha valami esetleg még rosszabbul működik, mint megírtuk, nem vállalunk érte felelősséget. Jó gonoszkodást! (És ha te kaptál valamit erről a listáról, tudd: valaki annyira utál téged, hogy erre képes pénzt is áldozni!) A nem olyan jó ajándékokat vörös számozás jelöli.

10.

RONDA ÜGY

Atari Flashback 2

ÁRA: 14.000 forint WEB: www.amazon.com

Mivel nálunk az Atari-konzolok sosem voltak elterjedtek (nálunk akkor a C64 tombolt) egy ilyen játékgyűjtemény akár még jó ajándék is lehetne. Így aztán ügyeljünk arra, hogy olyannak vegyük, aki nemrég fejlesztette negyedmillióért a gépét – hadd tanulja meg értékelni a játékmenetet! Sok játék van a gépen (pl. Centipede, Battlezone, Asteroids, Pitfall!, Space War és a csodás nevű Combat), de sok bennük a programhiba, ami néha lehetetlenné teszi a szórakozást.

9.

HÓVIHAR, PARANCSRA

Instant hó

ÁRA: 2.000 forint WEB: www.thinkgeek.com

Sír a gyerek szája, mert idén sem lesz havas a karácsonyfa? Főleg nem bent a lakásban? Nem is lehet jobb meglepetéses számára, mint a vízzel készülő instant hó. A kapott kis port edénybe helyezve, és vízzel felöntve máris kész a finom meleg, porhanyós műhó. Sípályához azért kell pár kiló, de díszítéshez elég egy kisebb adag is. Ráadásul nem muszáj vízzel felönteni, bármilyen színű löttyöt magába szív, így emulálni lehet az utcaszéli szürke havat, vagy a khm... sárga színűt is. Erre még az eszkimóknak sincs szava!

ÉLVEZHETŐ TÖRTÉNELEM

Akciófigurák 8.

ÁRA: 2.000-12.000 forint
WEB: www.holdfenyteam.hu

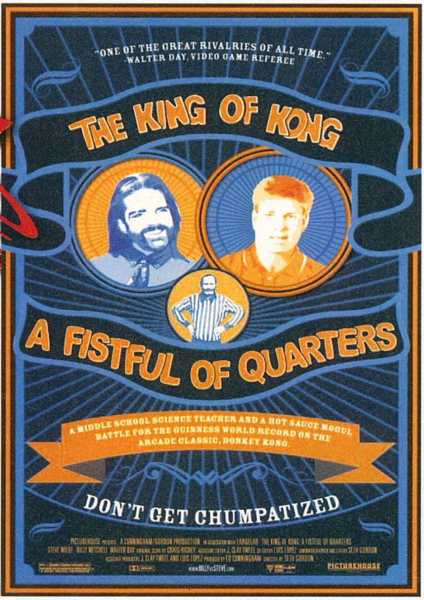
Sasa asztalán Mario és Master Chief mosolyog, Grath-nél Final Fantasy 7 és Spawn-figurák állnak délcegen, Bate-nél pedig Tom és Jerry, valamint Spider-Man – szóval nem, nem nőttünk még ki az akciófigurákból. Ezt a hobbit mindenkinek ajánljuk, hisz a lehetőségek végtelenek. Az új World of Warcraft széria például észbontó, a Dead or Alive-os lányok is jól néznek ki, és akkor a FF12-felhozatalt még nem is néztük.

VERSENYFUTÁS KONGÉRT

7. King of Kong DVD

ÁRA: 3.500 forint WEB: www.amazon.com

Oké, ez a DVD csak januárban kerül a boltokba, és azok közül is csak az amerikaiakba. Ennek ellenére az előrendelés minimum kötelező, és az erről szóló számla is szép ajándék (csak köss rá masnit!) lehet. Ez a dokumentumfilm a Donkey Kongról, az 1981-es játéktermi játékról szól, és azokról, akik véresen komolyan veszik. Egy fiatal játékos megdönt egy '82 óta fennálló rekordot, mire az ősi bajnok, Billy Mitchell bosszút esküszik. Nálad sokkal megszállottabb játékosok, magukat őrületesen komolyan vevő alakok sora jelenik meg a filmben, mely talán a legjobb alkotás a játékok köré szerveződött őrületes rajongásról.



WORST. MOVIE. EVER.

8. Super Mario Bros.

ÁRA: 500 forint WEB: www.fo.hu

Milyen remek dolog is, ha összebújik a család egy tálca bejglivel a kanapán, és miközben nagy pelyhekben hull a hó, és fenyőfa illata tölti be a szobát, megnéznek valami lélekemelő filmet. Most hihetetlenül olcsón teheted tönkre ismerőseid ilyen terveit: ajándékozd nekik a világ legrosszabb filmjét. Sok ócska film készült játék alapján, de Uwe Boll, ha megfeszülne sem tudna ekkora borzalmat összehozni. És Dennis Hopper? Ennyire kellett a pénz?

7.

VESZÉLYES JÁTÉK

Sokkoló gömb

ÁRA: 5.500 forint
WEB: www.firebox.com

Tetszett a Bioshockban az Enrage plazmid, amivel egy szemvillanás alatt feldühíthettél bárkit? Akkor itt a lehetőség ennek megvételére, amivel garantáltan magadra haragíthatsz bárkit. Egy apró gömbről van szó, ami véletlenszerű időközönként kiad egy apró, ártalmatlan, de azért rendesen érezhető áramütést. Játszótéren és öregek otthonában ne vesd be, mindenhol máshol kihasználhatod azt az emberi ösztönt, hogy automatikusan elkapunk mindent.

6.

ÓRÁK A JÖVŐBŐL

Tokyoflash LED karórák

ÁRA: 10.000-25.000 forint
WEB: www.tokyoflash.com

Mire való az óra? Arra, hogy megtudjuk, hogy mennyi az idő. Ezek a japán órák viszont erre csak némi betanulás után alkalmasak, a lényeg a design és a figyelemfelkeltés. Egy kék LED-ekkel világító, a pontos időt látszólag abszolút nem mutató Tokyoflash karóránál nincs jobb társalgásindító berendezés. Meg aztán mennyivel királyabb már ez, mint egy klasszikus, mutatós óra...

5.

EZ NEM AZ A KUBRICK!

KUBRICK!

ÁRA: 2.000-20.000 forint
WEB: www.medicomtoystore.com

A Japán-egy-beteg-hely-de-jó-értelemben rovat keretében mutatjuk be az ott szélvészként terjedő, gyűjthető Kubrick figurákat. Gyakorlatilag minden király film, képregény és játék alapján készül ilyen őrült kis bábukollekció, melyeket mi már ránézésre is imádunk. Metal Gear Solid vagy Halo, Grand Theft Auto vagy Star Wars, Mátrix vagy éppen X-Men – mindből vannak ilyen szögletes figurák.

5.

FEJEZD KI AZ ÉRZÉSEIDET!

Smiley a hátsó ablakra

ÁRA: 5.000 forint WEB: www.thinkgeek.com

Talán minden idők leghaszontalanabb találmánya ez a kis LED-kupac, melyet a kocsi szélvédőjére ragasztva különféle szmájlikat, szavakat jeleníthetünk meg a mögöttünk haladók nagy örömére. A mosolygós arc, vagy a morcos szemek is átadják a többieknek, hogy mit érzünk, van hasznos „Thanks" szócska is, de a legtöbbet használt fénykonstelláció valószínűleg az „Idiot" fonéma lesz.

A legújabb kiadású verzióval már saját jeleinket is létrehozhatjuk. Csak szelíden!

6.

BALESETGENERÁTOR

PSP autóállvány

ÁRA: 3.500 forint WEB: www.arkon.com

Ha valakitől meg akarsz szabadulni, csak ajándékozz neki egy ilyen ablakra tapasztható állványt, a többit a PSP és egy jó játék elintézi (persze lehet, hogy ezekre is be kell ruháznod). Vezetés közben egy vad Need for Speed-futam vagy gondolkodós Final Fantasy Tactics-pálya garantáltan elveszi a figyelmet a piros lámpáról, és már kész is a tömegszerencsétlenség. Úgyhogy tudod mit? Inkább ne is ajándékozz ilyet...

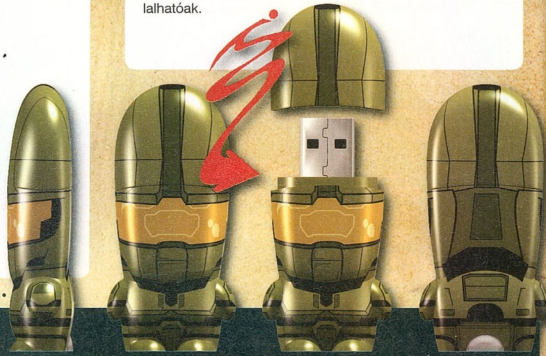
4. ÖLTÖZZ BE!
Pólók, pulóverek
ÁRA: 2.000-8.000 forint
WEB: www.jinx.com

Ha már mindenki nefürgyéle és hasonló elmés feliratú pólókat hord, ideje kitűnni a szürke masszából: szerezz be játékokkal kapcsolatos cuccokat! Bár millió weboldal árul ilyesmit, nekünk a legjobban a Jinx jött be, mely nem csak a szövegekre és képekre koncentrál, de a ruhák minőségére is. Nem csak az óriási WoW-szekció miatt rendelünk innen, de imádjuk a remek Portal-, D&D-, Star Wars-felhozatalt, meg szinte az egész kínálatot.

A hölgy nem jár automatikusan a pólóhoz, őt külön kell megrendelni. Ráadásul egy másik oldalon...

3. MEMÓRIA, SZEMÉLYISÉGGEL
MIMOBOT
USB memóriakártyák
ÁRA: 8.000-19.000 forint WEB: www.mimobot.com

Ma már szinte egy hotdog vásárlásakor is hozzád vágnak egy USB-s flashmemóriát, szóval önmagában ezek már nem jelentenek igazi értéket, egyediséget. A mimobot azonban egy másik kategória, ezek a világ legkirályabbul kinéző memóriái. A mi kedvenceink természetesen a Halo 3 festésűek (exkluzív videókkal és képekkel!), de a Happy Tree Friends és Star Wars borításúak is messzemenőleg beválalhatóak.



4. BASSZUS ALULRÓL
Buttkicker Gamer
ÁRA: 17.000 forint WEB: www.thebuttkicker.com

Már a név hallatán is eldöntöttük, hogy egyszer írunk erről a masináról. Lényegében arról van szó, hogy ezt az izét rákapcsolod a székedre, belekötöd a DVD-lejátszó/PC/konzol hangkimenetelét, és ettől fogva barátod a basszusokat nem hallja, hanem érzi a testében, mintha egy gigantikus mélynyomón ülne. A dolog állítólag működik, azzal a „kis" szépséghibával, hogy a ventillátorai olyan baromi hangosak, hogy még egy felszálló repülő hangját is elnyomják.

Ha ezt a fantasztikus szerkezetet a székedre szereled, a beleid is rezegni fognak

3. FORRÓ TAPPANCSOK
USB-s melegedő papucsok
ÁRA: 4.000 forint WEB: gadget.brando.com.hk

Ha fázik a lábad munka vagy játék közben, nincs is jobb egy meleg, bolyhos papucsnál! Persze 2007-ben egy szimpla analóg papucs már ciki, a nagymamád sem hord ilyet. Ezért itt a remek önmelegítős papucs, amit csak egy USB-bemeneten a laptophoz, PC-hez, konzolhoz kell kötni, és máris izzasztja a talpakat. Igaz, a 120 centis madzag és a rögzített állás (nem mozgathatod külön a lábaidat) sok szabadságot nem enged, de hát a meleg ennél fontosabb!

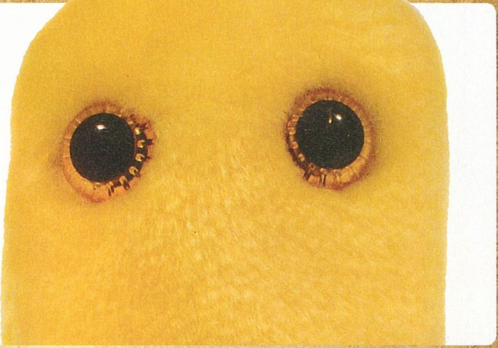
2.

AJÁNDÉKOZZ HERPESZT!

Plüss mikrobák

ÁRA: 2.000 forint WEB: www.thinkgeek.com

Csoki, sál, parfüm – ugyan már! Tedd emlékezetessé ezt a karácsonyt egy kis pestissel, szalmonellával, ebolával, esetleg, ha merész vagy, szifilisszel. Persze nem feltétlenül kell karanténba (vagy hullaházba) küldeni a szeretteidet, elég, ha rendelsz nekik egy végtelenül aranyos plüssbaktériumot vagy plüssvírust. Ma már 29 különféle variációból választhatsz – mind végtelenül cuki és mind veszélyes!



1.

ARTU A SZOBÁBAN

R2-D2

Irányítható droid

ÁRA: 22.000 forint

WEB: www.thinkgeek.com

R2 alapból is imádnivaló karakter, hát még az a verzió, amit potom összegért megrendelhetsz! Azon túl, hogy zenél-csipog-világít, üzeneteket játszik le és bejárja a szobát, még egy pohár üdítőt is képes megfogni és utánunk hozni. Negyven különféle parancsot ért meg, és nyilván jobb barátod lesz, mint egy szimpla kutya. Az oldalról egyébként élethű fénykardot is rendelhetsz!

2.

KOMPAKT VILÁGVÉGE

USB Doomsay Device

ÁRA: 7.000 forint WEB: www.thinkgeek.com

Ez egy fantasztikus dolog, egyetlen oka van, hogy nem a remek ajándékok közé soroltuk: potenciálisan előidézhető vele a világvége, az meg ugye nem jó dolog (aki ezt megteszi, mielőtt megjelenik a StarCraft 2, arra haragudni fogunk!). Két kapcsoló átállításával, egy kulcs elfordításával kinyílik a nagy vörös gomb, és ha arra rácsapunk, kis eséllyel vége a világnak, legalábbis a hivatalos oldal szerint. Ha ezt nem meri megnyomni a megajándékozott, a berendezés négyoldalú USB-elosztóként is működik...

1.

JOBB, MINT A CRYSIS? HÁT PERSZE...

PlayTv Huntin' 3

ÁRA: 8.000 forint WEB: www.radicagames.com

Végre egy FPS, ahol nem egérrel kell célozni, hanem egy igazi, rendes vadászpuskával! Kit érdekel, hogy a tévére kötendő gép által előidézett látvány '89-et idézi, amikor néha még medvék is támadnak! Mindenesetre olyannak érdemes adni, aki még nem látott igazi játékot, mert ő még értékeli a nulla változatosságot és a bődületes egyszerűséget. És végül hadd idézzünk egy vásárlói visszajelzést egy online boltból: „remek játék, amivel megtaníthatjuk vadászni a fiúnkat, és belenevelni az ezzel járó felelősséget". Mit is tehetnénk ehhez hozzá?

Dinóm-dánom írta · Stöki

TUROK

fejlesztő > Aspyr kiadó > Disney Interactive web > www.turok.com

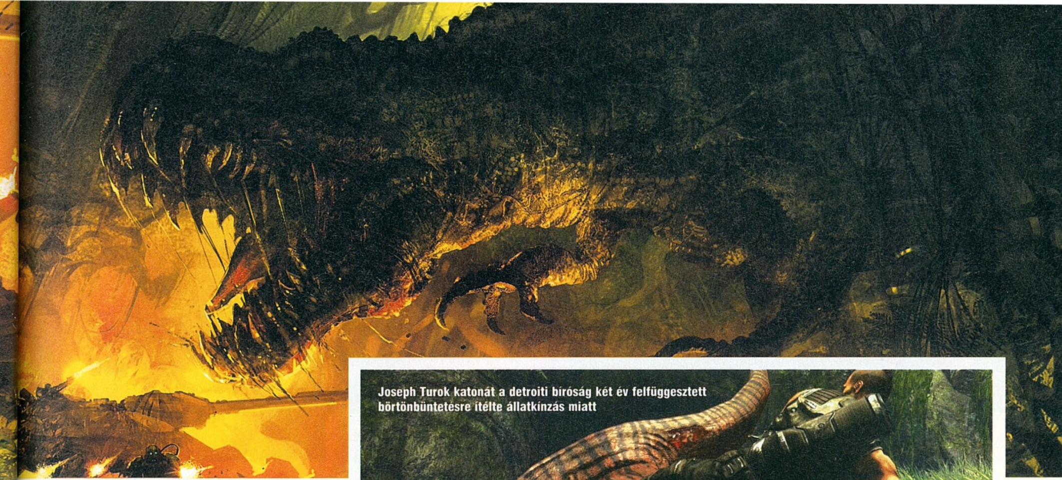
Az Aspyr a PC-s (és korábban a Mac-es) társadalom ismeretlen jótevője: nevüket sokan nem is ismerik, pedig nekik köszönhetően került át számítógépre rengeteg konzolos nagyágyú (és kiságyú is). Guitar Hero 3 és Tony Hawkok, True Crime és Top Spin – most pedig a nemrégiben februárra halasztott új Turok átiratát szerezték meg.

Mostanában minden második cikket azzal kezdek, hogy nosztalgiahullám van a játékiparban, régi nevek élednek újra mindenféle műfajban a Sam & Max-től a Falloutig. Vegyük úgy, hogy tovább koptattam ezt a frázist, az e hónapra rendelt múltidézésünket ugyanis Turoknak hívják: a Nintendo 64-korszak egyik legnagyobb slágere az Unreal 3 motorral megcombosodva támad fel év elején. Persze a régi nevek előcitálásának nem a régi szép idők feletti merengés az oka, hanem kőkemény üzleti érdekek; ami egyszer sokat hozott, az talán megismétli ezt.

TUROK ÚJRATÖLTVE

A Turok ugyanis először szövegbuborékos képkockákban vált ismertté: Gaylord Du Bois író és Rex Mason rajzoló a képregények aranykorának végén, még bőven a Pókember bemutatkozása előtt hozta össze a címszereplőt egy képregény-antológiában. Turok ekkor még évszázadokkal ezelőtt élt dél-amerikai bennszülött indián volt, aki Andar nevű bátyjával egy dinoszauruszokkal teli völgybe kerül, és onnan próbál élve kijutni. Később a sztori több kiadóváltást is megért, így Turokból előbb 18. századi indián

Hát ezek ellen az ewokoknak fikarcnyi esélye nem lenne. A világ boldogabb hely lenne...



Joseph Turok katonát a detroiti bíróság két év felfüggesztett börtönbüntetésre ítélte állatkínzás miatt

lett, akit összehoztak más képregények főgonoszaival, majd amikor a név a képregénykiadással is foglalkozó Acclaim játékcéghez került, jelenkori főhőst találtak ki hozzá. Nem csoda, hogy az első játékban már nem volt sok nyoma az 1954-es dinoszauruszvadásznak. A tíz éve megjelent Turok: Dinosaur Hunter főhősét Tal'setnek hívták és dínók mellett cyborgok és idegen lények ellen is küzdött. A program jóval nagyobb sikert aratott, mint a képregény, két év alatt négy regény is készült hozzá, majd az egyre gyengébb folytatások és az Acclaim 2004-es becsődölése miatt a széria megszakadt.

A Disney-birodalom nem sokkal ezután megvette a franchise jogait és egy az istállójához tartozó fejlesztőcsapatra, a Propagandára bízta Turok nagy visszatérését. A friss cég munkatársai között leginkább az EA Canada korábbi alkalmazottjait találjuk meg, akik eddig kosárlabdás játékokon dolgoztak. Nem lehet könnyű a dolguk: új műfajban kell alkotniuk, hat év szünet után kell újraéleszteniük egy ismert, ám sárba döngölt nevet – 2008 februárjában megláthatjuk, mennyire sikerült nekik (konzolon legalábbis, a nemrég bejelentett PC-s változat nem sokkal ez után fog megjelenni).

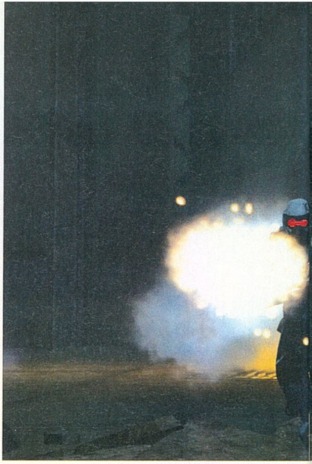
> “Fényévekkel jobb, mint a legutóbbi Turok; sokaknak már ez is elég...”

DOOM-KLÓNOK ÖRÖKÉBEN

A first person shooterek mind a Doom köpönyege alól bújtak elő, és az első Turok-játék ezt egy percig sem próbálta tagadni: Doom-klón volt, de annak bőven átlagon felüli, és olyan helyszínekre kalauzolta a játékost, amilyeneket korábban FPS-ben még nem láthatott (némi pluszt csak a konzolos játékokban megszokott gyűjtögethető cuccok és a platformjátékos pályaelemek jelentettek). A gond az volt, hogy a későbbi részek

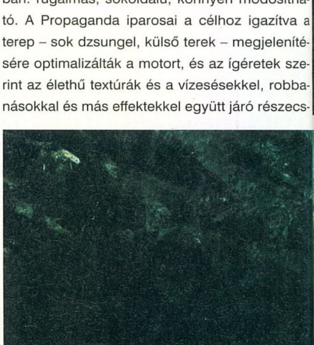
Turok 1954

Az első Turok képregényt a Dell Four-Comics '54 decemberi füzetében kaphatta kézhez a közönség, méghozzá Son of Stone alcímmel. Annak ellenére, hogy sokak szerint baromi nagy Tarzan-nyúlás volt az egész (az Ősi mocsár nevű Tarzan képregényben hősünk egy haverjával átkerül a dínók földjére – kottára, mint Turok és pajtása), a sorozat népszerű lett, és pár évvel később már önálló füzete volt.

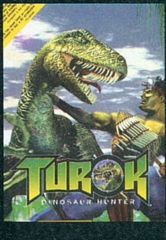


sem nagyon szakadtak el a Doom által lefektetett egyszerű alapoktól, és az idejétmúltság a grafikán is egyre jobban kiütközött (a megboldogult Acclaim játékaival egyébként jellemzően az volt a gond, hogy nem tudtak lépést tartani az egyes játékműfajok fejlődésével).

A jövőre debütáló Turoknak tehát bőven van mit behoznia mind tartalmi mind technikai értelemben. Az utóbbira mindenképpen van esély, mert a készítők az Unreal 3 motort vásárolták meg, ami az egyik legjobb engine jelenleg a műfajban: rugalmas, sokoldalú, könnyen módosítható. A Propaganda iparosai a célhoz igazítva a terep – sok dzsungel, külső terek – megjelenítésére optimalizálták a motort, és az ígéretek szerint az élethű textúrák és a vízesésekkel, robbanásokkal és más effektekkel együtt járó részecs-



A Turok ugyan néhány bázist leszámítva a dzsungelben játszódik, de a Crysisszal azért nem hasonlítanánk össze...



TUROK DINOSAUR HUNTER (1997)

PC-n bizony alaposan elveszett a nívósabb játékok tengerében (Dungeon Keeper, Total Annihillation, Diablo, Fallout, Quake 2), de Nintendo 64-en a konzol egyik legnagyobb sikere volt. Három hónap alatt 60 millió dolláros bevételt termelt, ami akkor félelmetes eredmény volt – így nyilvánvaló lett, hogy hamar lesz folytatása is. Egyébként PC-n sem volt éppen rossz: remek, a szokásos pisztoly-gépfegyver-rakétavető stíluson túlmutató fegyverek és 3DFx képességeit demonstráló grafika (talán a legtöbben emiatt emlékeznek rá, hisz a Shadows of the Empire mellett ez volt az első, az akkoriban debütáló kártyákat tényleg kihasználó program) a pro, cirka nyolc méteres látótávolságot engedő sűrű fehér köd és szörnyű platformrészek a kontra oldalon.

SILENT KILL

A főhős kése több lesz annál, mint egy utolsó lehetőség, ha már minden lőfegyveréből kifogyott a töltény. A kommandós tőr önmagában is halálos lesz, akárcsak a Gears of War láncfűrésze (csak itt nem a csaták hevében, hanem lopakodva vethetjük be), és a multiplayer meccsek dzsungeljeiben is kellemes B-mozis jeleneteket ígér az ellenfél lebökése hátulról. A játékegyensúly érdekében gyors halált csak akkor lehet előidézni a késsel, ha az ellenfelet sikerül meglepnünk, vagyis ha sikerül karnyújtásnyira lopakodnunk hozzá – elölről tehát nem lehet aratni, mint mondjuk a Call of Duty 4-ben.

A katonák kinézetét egyértelműen a Jin-Roh című anime inspirálta

kemodellezés is az erősségek közé tartozik. A motorral készült korábbi játékokat látva nincs okunk kételkedni, de a nagyobb kérdés számomra inkább az, hogy a játékmeneten megint nagyolóbaltával mennek végig, vagy előveszik végre a csiszológépet is.

KANE-KÖVES POKOL

Ígéreteket bőven olvashatunk e téren is, de annyi konkrétumot azért nem árultak el a készítők, hogy egészen megnyugodhassunk. Az interjúkban hangsúlyozzák, hogy a sztori megjelenik majd a játékban, nem csak a pályák köré hegesztett alibi lesz, mint az előző részekben (mondjuk a Halo egyszemélyes módja óta ez a műfajban az elvárható minimum). Főhősünk most éppen Joseph Turok néven fut és a 2200-as években tengeti életét egy különleges osztag, a szimpatikus nevű Whiskey Company tagjaként. Egy bevetésén korábbi főnöke, a rossz útra tért Roland Kane nyomába ered, aki egy idegen bolygón fondorkodik magánhadseregével. A bolygón mindenféle genetikailag módosított dögök – naná, hogy őshüllők – is találhatók, ezért kommandósunkat és különféle harcmodorokra specializálódott csapattársait különösen rosszul érinti, amikor leszállás közben lelövik az űrhajójukat.

A cél ezután egyértelmű: életben maradni a vadonban, megtalálni a többieket és csúnyán elkenni Kane száját. Ez a sztori remekül példázza, hogy miért nem a történet miatt játszottunk korábban a Turok-sorozattal, de azért sokat ki lehet belőle hozni. Különösen ezek a specialista kommandós

CRYSIS

PC Guru teszt: 2007.13

95%

DINOSZAURUSZOK

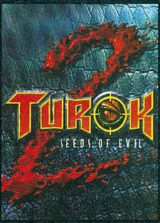
Óriás T-Rex, raptorok, ősrovarok - és mind a véredet akarja!

ROHAMOSZTAGOK

Nem egy újító dolog, de a katonák legalább jól néznek ki!

TUROK BATTLE OF THE BIONOSAURS (1997)

Egy családbarát, vértelen és rövid Turok Game Boyra, kétdimenziós platformjáték a kicsiknek. A kritikusok örömmel hallgatták el a megjelenését, és ez a szutyok ezzel járt a legjobban. Innentől kezdve minden Turok-játékhoz jelent meg Game Boyos változat, de ezek köszönő viszonyban sem voltak az asztali verziókkal.



TUROK 2 SEEDS OF EVIL (1998)

Az első rész csodálatosra sikerült folytatása, mindenképpen a sorozat csúcspontja a „nagyobb, hosszabb, vágatlan" recept jegyében. Még több dínó, még ötletesebb fegyverek (köztük a nagyszerű agyfelzabálós Cerebral Bore), még vadabb halál-animációk, még semmitmondóbb sztori és még jobb százalékértékek a kritikákban. Legalábbis N64-en, a PC-s átirat ugyanis ronda volt, mint a bűn, és emiatt bukott is.

Őshüllők

A kerettörténet szerint a dinók Kane bolygóján lesznek az állatvilág részei, és mivel a sztoriban a „genetikailag módosított" jelző is szerepel, az állatkák pöttyet veszélyesebbek lesznek földi rokonaiknál. Ez a sorozatot ismerve nem meglepő, láthattunk már Turokban tűzokádó T-Rexet is. Ha már nála tartunk: minden gyíkok királya itt annyiban változik majd, hogy hatalmas lesz. Mármint az igazi T-Rexhez képest is. Ezen kívül sok gondunk lesz a Utahraptorral (6,5 méter hosszú gyilkológép), a Dilophosaurusszal (a Jurassic Park köpködője), a Giganotosaurusszal (a T-Rex egy számmal kisebb kiadása) és a Carnotaurusszal (két lábon járó ragadozó). A repülő dögök közül a Pteranodon köszön majd ránk, a békés növényevőket pedig a Gallimimus, a Parasaurolophus és a Brachiosaurus képviseli. Ezen kívül számíthatunk kitalált dinoszauruszokra (például mini raptorokra), óriás ízeltlábúakra és húsevő növényekre. De a fő problémát nem a helyi élővilág fogja jelenteni – el lehet képzelni ezek után Kane katonáit.

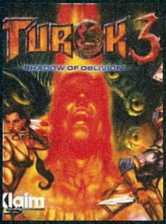
Noha társainkat nem lehet irányítani, a dinók leküzdésében mégis fontos szerep vár rájuk: a csalié!

haverok hangoznak jól, bár kifinomult csapatirányításra nem kell számítani. Ezen kívül az emberi főgonosz is ígéretes: ezáltal lehet egyszerű túlélős gyakásból valami tartalmasabb szórakozás. Az Unreal 3 motorja valamennyire biztosíték a jó multiplayer játékmódra is (a szokásos 16 ember a felső határ), az alap szóló és a csapat-deathmatch módokon túl kapunk zászlórablást is, egy kellemes extrával: a zászló itt mágnesként vonzza a pályákon levő agresszív dinoszauruszokat – ez igen mókás futóversenyeket ígér. Ebből már látszik, lehetőség lesz arra, hogy a dínók multiban is

Bár úgy tűnik, de ez még nem a vég - még az ilyen vert helyzetből is simán kimenekülhetünk egy gombkombináció segítségével

TUROK RAGE WARS (1999)

Önálló multiplayer kiegészítő Nintendo 64-re: a felső limit négy játékos! Egyszerre! Nos igen, a 21. század küszöbén ez már kevés volt, különösen a Rage Wars feltűnően ostoba botjaival. Ideig-óráig el lehetett szórakozni vele ha nem volt más, de mivel rétegjáték volt, a Nintendo 64 pedig ekkor már ósdi platformnak számított, nem hozta a várt eladásokat.



TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION (2000)

Félgőzzel elkészített folytatás fantáziátlan pályá kal, újdonságok nélkül, csak N64-re – egy haldo ló platform középszerű hattyúdala, egyben rem illusztrációja annak, hogy milyen döntések sod ták az Acclaimet csődbe. A játék ugyanott tarto ahol három évvel azelőtt az első rész, a játékip meg közben szépen átlépett a széria felett...

a pályán kóricáljanak (az ezzel járó taktikai bonyodalom nyilvánvaló), viszont a korábbi folytatások partijainak legnagyobb sztárja, a raptorjátékos valószínűleg nem köszön vissza az új Turokban (nem baj, majd a rajongók modban megoldják).

HÜLLŐI ÚT

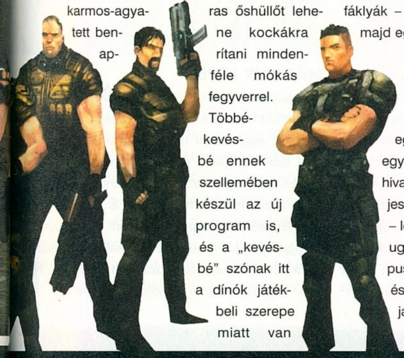
Mint a fentiekből kitűnik, a régi Turokokat nem bonyolultságuk miatt szerettük (már amelyiket szeretni lehetett), hanem azért, mert a komplett magyar húsipar napi termelésével felérő karmos-agyaras őshüllőt lehetett benne kockákra aprítani mindenféle mókás fegyverrel. Többé-kevésbé ennek szellemében készül az új program is, és a „kevésbé" szónak itt a dínók játékbeli szerepe miatt van helye. Fő ellenfeleink ugyanis Kane és pribékjei lesznek, az ősállatok csak a környező fauna részei, akik rosszkor vannak rossz helyen (például a rakétavetőnk előtt). A dögöket ösztönlényként kezeli a játék, és állítólag ennek megfelelő MI-jük is lesz, vagyis a ragadozó csak akkor fog támadni, ha éhes, és lesz olyan dínó, amelyik csak védekezésből fog nekünk esni. Ebből következik a többféle lehetséges játékstílus: nyilvánvaló opció a hegylakói út követése, de teljesíthetjük a játékot úgy is, hogy az állatokat a lehető legkevésbé zavarjuk, a legnagyobb tréfa azonban felhasználni őket, és a veszélyesebbeket Kane katonái közé terelni. Az erre szolgáló eszközök – például dínócsalogató fáklyák – az arzenálunkban is megtalálhatók majd egyéb célszerszámok mellett.

A csendesebb megoldások kedvelői örülhetnek Turok elmaradhatatlan íjának és késének, az alap csúzlink egy pisztoly lesz, és még egy puska és egy hangtompítós géppisztoly található a hivatalos honlapon. A lista korántsem teljes, de a fejlesztők csak ennyit árultak el – legalábbis írásban, az előzetes képeken ugyanis látható még egy nagyobb géppuska, minigun, egy rakétavető-féleség, és egy akkora böhöm műszer, ami a fél játékteret eltakarja. Kissé kommersz arzenálnak tűnik, de a Turokra mindig is jellemző volt, hogy hagyományos fegyvereket variáltak át ötletes módon. Sajnos nagy kedvencem, a Turok 2 legjobb fegyvere, a Cerebral Bore nem tér vissza. Aki nem tudná: a fegyver egy parazitát lőtt ki, ami az ellenfél fejére tapadt, majd befúrta magát a koponyába és lerobbantotta azt – nem értem, hogy hagyhatják ki az új Turokból.

HOLLYWOODI DÍNÓVADÁSZOK

A tálalással nem lesz gond, az előzetes képek hozzák az Unreal-minőséget. Óriási terek, sok-sok bump mapping, élethű dzsungel látható a screenshotokon. No meg szépen ívelt vérfröccsenések... A hangmunka is színvonalasnak ígérkezik, a katonákat ismert hollywoodi színészek szólaltatják majd meg, többek között Powers Boothe (Deadwood), Timothy Olyphant (Hitman), Ron Perlman és William Fichtner (Equilibrium). A kivitelezés miatt nem is aggódom, a játékmenetet tekintve viszont nem vagyok egészen nyugodt. Nagy lehetőség van a programban, sok érvényesíthető ziccer, de sok a bizonytalanság is, és jó játék csak akkor fog születni, ha a sorozat végre elszakad a klónos szemlélettől, és picit magasabbra teszi a lécet. Bízzunk benne, hogy így történik, és tartsuk szárazon a puskaport!

> „A dinók multiban is szerepelnek: általános ellenségként funkcionálnak."



TUROK EVOLUTION (2002)

Az áttörési kísérlet GameCube-ra, PC-re, PS2-re és Xboxra balul sült el, a sorozat legrosszabb része rácáfolt az Evolution alcímre. Borzasztóan unalmas pályák, gyenge sztori és ronda grafika gondoskodott arról, hogy a kritikák minden platformon elkapálják ezt a rettenetet (egy évvel a Halo megjelenése után járunk). A játék legnagyobb erénye az volt, hogy az EGM magazin a főellenfél (egy gonosz mutáns cybercowboy robotdínón) nevével citromdíjat alapított.

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK 70%

VÁRHATÓ SIKER 80

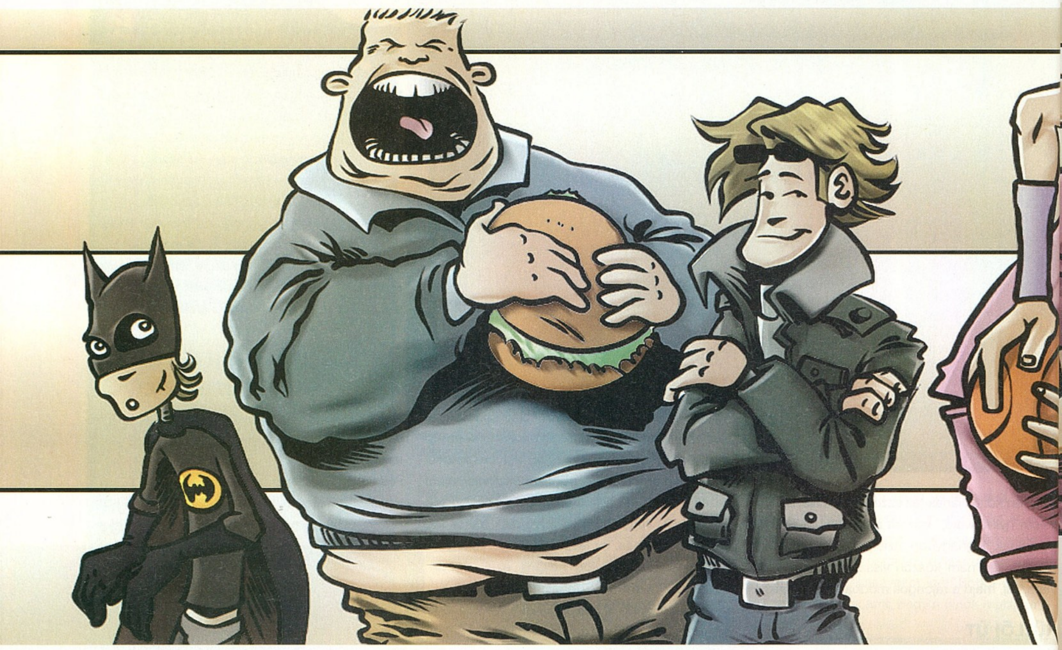
A dinogyilkolászás lehet remek dolog és szörnyű szenvedés, a sorozat mindkettőre adott már bizonyítékot. Nagyon úgy tűnik, hogy az új Turok inkább az előbbit fogja nyújtani. Egy mindenben erős, de semmiben nem kiemelkedő FPS-re számítunk.

STÖKI

PRO: Sokkal jobbnak tűnik az összkép, mint az előző rész esetében

KONTRA: Túl sok extrára egyelőre nem számítunk a játékmenettel kapcsolatban

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q2



A rekordok könyvébe könnyebb bekerülni, mint gondolnád! írta · Grath

Légy te is REKORDER!

Ha szeretnéd örökre beleírni magad a történelemkönyvekbe, vagy legalábbis a rekordok könyvébe, igen könnyű a dolgod – megtanulsz fémet enni, vagy tizenhatos ikreket nemzel sorozatban öt nőnek. Bár ezek sem nehezek, van még egy könnyebb útja a dolognak: megtanulsz játszani. De nem csak amolyan átlagosan jól, hanem bitang jól, hogy ne csak legyőzd a játékokat, de porba is döngöld őket. Aztán már csak a bizonyítás van hátra, és tied a dicsőség, a pénz és a csajok!

ELSŐ LÉPÉS

Először játékot kell választanod, hogy aztán azt kitanulhasd. A régi klasszikusokkal nincs értelme kezdeni, ott már mindenhol olyan rekordok vannak, melyek megdöntésénél a Duna víz alatti, hosszában történő átúszása is könnyebb. A rekordokat az 1981-ben alapított Twin Galaxies tartja nyilván, itt a százezer játékból megannyiban egyáltalán nincsenek rekordok. Persze sokkal jobb, ha egy már meglévő eredményt döntesz meg, hadd sírjon a nyomorult, akit letaszítottál az élről!

MÁSODIK LÉPÉS

A gyakorlás alapvető fontosságú. Mindegy, hogy speedrunt készítesz, azaz végig akarsz szaladni a játékon, vagy valami extra pontmennyiségre hajtasz, ismerned kell az adott program minden trükkjét, és ami még fontosabb, kihasználható hibáját. Ezért aztán nem árt, ha szereted is a játékot – hiába 20 perces a végeredményként kapott Quake végigjátszás, ha ehhez 200 órát kell előtte beleölnünk. Érdemes a próbálkozásokat is felvenni, hiszen saját hibáidból is rengeteget tanulhatsz!

5

Öt rekord, melyeket jó eséllyel senkinek nem sikerül majd felülmúlnia.

A LEGRÉGEBBI REKORD

1982 novemberében állították fel a rekordot az Asteroids klasszikus, fekete-fehér játéktermi verziójában, és ezt azóta sem sikerült megdönteni (bár többen megközelítették a mesés eredményt). A 41.336.440 pontos álomeredménnyel Scott Safran valószínűleg örökre a listán marad...

A LEGTÖBB PONT

Ez nyilván játékfüggő, de egy jó ideig biztos nem lehet kiirtani J.C. Padilla nevét a rekordok könyvéből, hiszen 2004 májusában a Dreamcastra megjelent Giga Wing 2-ben (felfelé scrollozós cucc) 2.181.619.994.299.256.480 pontot szerzett. Tudja valaki, hogy ezt egyáltalán hogy kell kimondani?

A HIBÁTLAN VÉGIGJÁTSZÁS

Pac-Man, ismered, ugye? Kis sárga pacával kell bogyókat enni, szellemeket kerülgetni, és meghalsz a tizedik pálya körül. Hát Billy Mitchell nem halt meg: 1999-ben tökéletes eredménnyel (mind a 256 pályán maximum pontszám, zérus elhalálozás) játszotta végig a programot. Azóta ez a mutatvány csak három másik embernek sikerült...

A LEGDURVÁBB ROHANÁS

Szeretted a Morrowindet? Te is eltöltöttél egy órát az első városban, az

Illusztráció · Pásztor Tamás / Horváth Henrik (tomster.blogter.hu)

SEBESSÉG REKORDOK

A speeddemosarchive.com oldal legdurvább eredményeiből válogattunk. Minden végigjátszás letölthető, és bár a legtöbb a végletekig feszíti a bugokkal, random események befolyásolásával való játszadozást, mind a játék lehetőségein belül marad.

Aliens vs. Predators 2 – 18 perc 50 másodperc
Baldur's Gate – 16 perc 35 másodperc
Baldur's Gate 2 – 1 óra 11 perc 37 másodperc
Diablo – 6 perc 7 másodperc
Doom 3 – 1 óra 9 perc 37 másodperc
Fallout – 9 perc 19 másodperc
Fallout 2 – 17 perc 51 másodperc
Far Cry – 1 óra 7 perc 2 másodperc
GTA 3 – 1 óra 22 perc 31 másodperc
Half-Life – 31 perc 30 másodperc
Half-Life 2 – 1 óra 36 perc 57 másodperc
Icewind Dale – 32 perc 57 másodperc
Max Payne – 39 perc 4 másodperc
Max Payne 2 – 49 perc 45 másodperc
Quake – 13 perc 46 másodperc
Quake 2 – 20 perc 33 másodperc
Portal – 18 perc 5 másodperc

HARMADIK LÉPÉS

A rekordot természetesen bemondásra nem vezetik be a nagykönyve, azt bizonyítani kell, mégpedig videóval. A vágásokat, videótrükköket, effekteket természetesen a Twin Galaxies döntőbizottsága nem szereti, szóval a csalást nagyon nem ajánljuk – ám persze a bugok kihasználása, némely esetben a scriptek kihasználása nem számít ennek (minden játékhoz külön szabálykönyv dukál a feltételekkel). Az adott menetet az elejétől a végéig rögzíteni kell, és persze ha pont akkor nem sikerül az ezerszer begyakorolt kombináció vagy ugrás, az roppant idegesítő – de ne add föl, már nincs messze a csúcs. A rutinos rekorderek szerint a dolog egyszerű: csak el kell jutni abba a bizonyos "zónába", és minden megy, mint a karikacsapás

Ha ez megvan, a twingalaxies.com oldalról csak egy formanyomtatványt kell kitölteni, és elpostázni/feltölteni nekik a bizonyító videót. Ezt a kijelölt bírók fogják ellenőrizni (olykor képről képre, és sokoldalas jelentést írnak róla), és ha mindent rendben találnak, máris bejutottál a legjobbak közé, a bajnokok csarnokába! Egészen addig persze, amíg valaki meg nem dönti, mert akkor kezdődhet minden elölről...

Ja, és ha sikerült rekordot felállítani, feltétlenül írd meg nekünk is, hadd tegyünk még híresebbé!

tán még vagy 50-et a hatalmas világban, mire végre leverted Dagoth Urt, ugye? Vladimir Semenovnak nem volt ennyi ideje, ezért kénytelen volt 7 és fél perc alatt leverni a főgonoszt. Videó a speeddemosarchive.com címen.

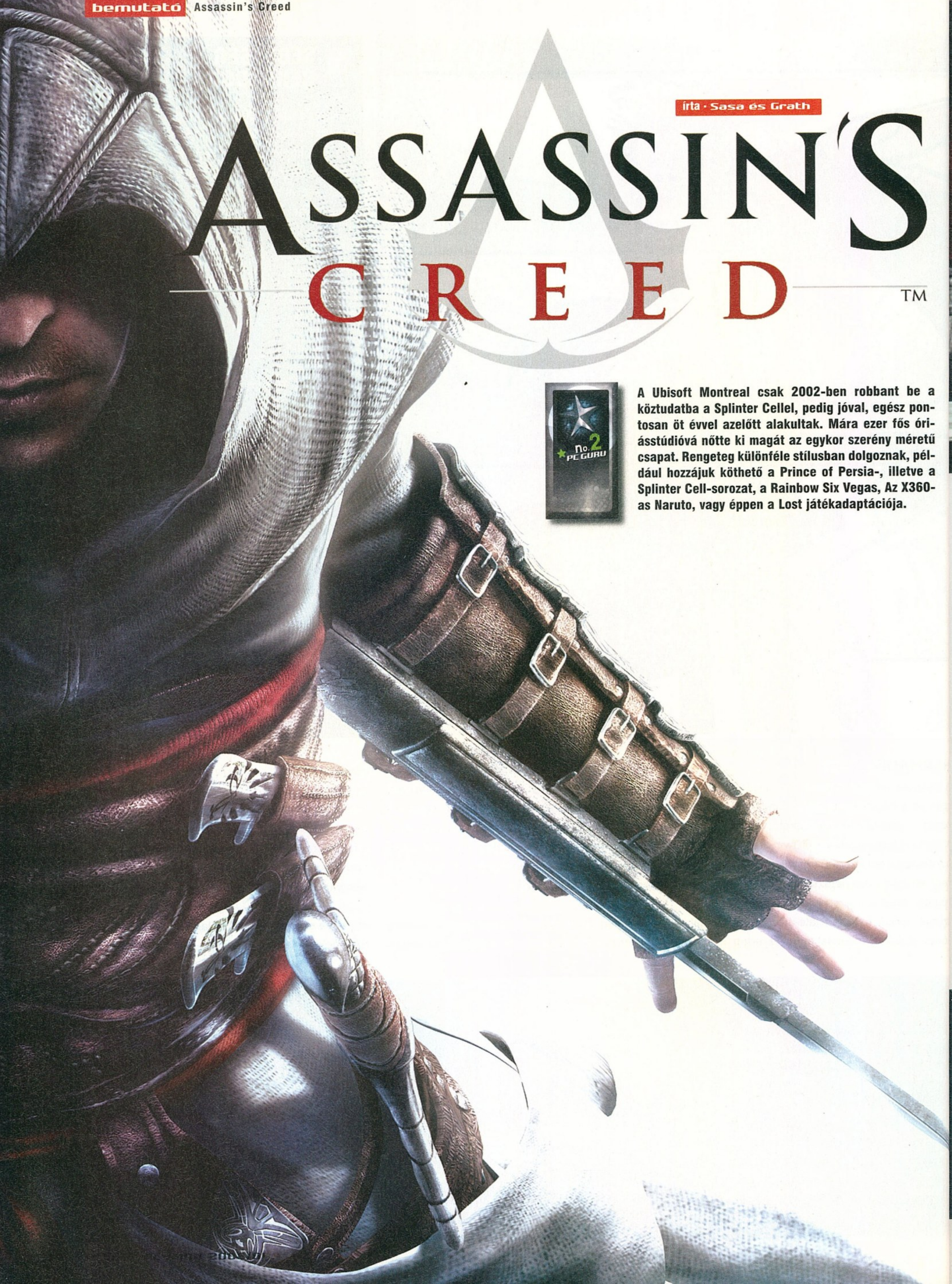
A LEGÖREGEBB REKORDER

John Lawton tartja a rekordot a Depth Charge nevű ősi játéktermi játékban, és ebben csak az a durva, hogy eredményét 72 évesen érte el, és a fiatalok azóta sem bírták megdönteni uralmát (bár vadul próbálkoznak ezzel).

Hogy 700 órányi Oblivionozásnak mi a jutalma? Még egy Oblivion példány!

MAGYAR REKORDER

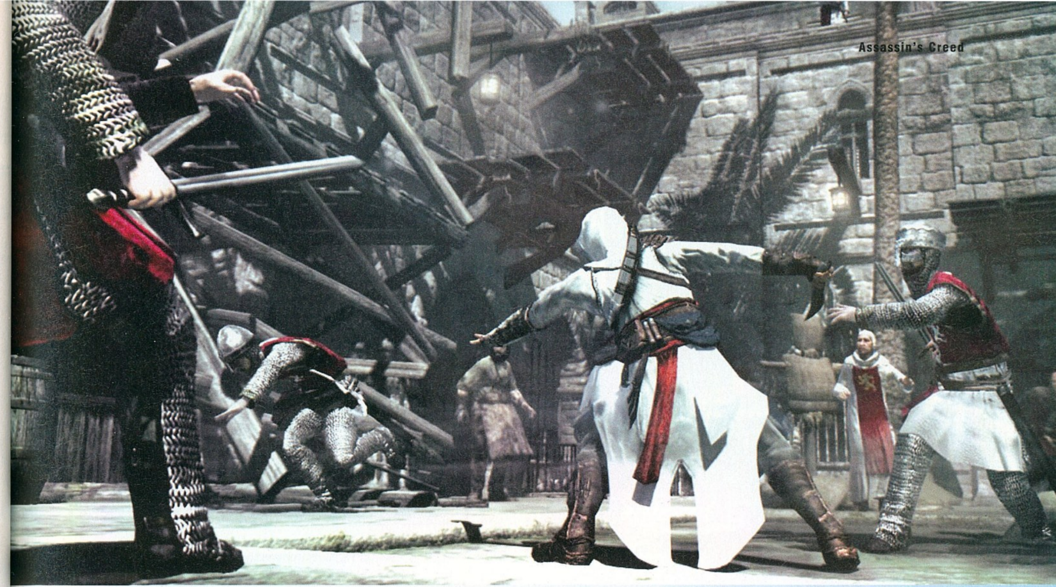
Ezúton is gratulálnék Kovács Krisztiánnak, aki nemrégiben a Bethesda versenyén bizonyított: azt keresték, hogy ki játszotta egyazon karakterrel a legtöbbet az Oblivionban. Több 600, 650 órás állásmentés után futott be Krisztián rekordja, az egészen döbbenetes 700 óra, 48 perc 55 másodperces, azaz több mint 29 napos időtartammal. Hát igen, ennyi idő alatt elég rendesen fel lehet tápolódni. Jutalma egy Sean Bean és Terrence Stamp által aláírt Oblivion lett.



írta · Sasa és Grath

ASSASSIN'S CREED™

A Ubisoft Montreal csak 2002-ben robbant be a köztudatba a Splinter Cellel, pedig jóval, egész pontosan öt évvel azelőtt alakultak. Mára ezer fős óriásstúdióvá nőtte ki magát az egykor szerény méretű csapat. Rengeteg különféle stílusban dolgoznak, például hozzájuk köthető a Prince of Persia-, illetve a Splinter Cell-sorozat, a Rainbow Six Vegas, Az X360-as Naruto, vagy éppen a Lost játékadaptációja.



Két évvel ezelőtt az E3-on elájultunk tőle. Az első információk és a látott verzió alapján az év vagy akár az évtized játékának tűnt, Jade Raymond, a gyönyörű francia ötletgazda személye pedig még tovább fokozta az elvárásokat. Így nem is csoda, hogy a megjelenés napján már-már eufórikus hangulatban rohantam hazafelé a játékkal, hogy elimináljam a keresztes háború kirobbantásáért, fenntartásáért felelős kilenc prominens személyt. Akkor még nem tudtam, hogy az elmúlt öt év legnagyobb csalódásával állok szemben. Jade Raymond gyermeke ugyanis gyönyörű, de buta lett…

AZ ÍGÉRETEK

Az elmúlt két év során többször is leírtuk a játék erényeit. Az ígéretek alapján egy teljesen új, szabad világ képe tárult elénk, olyané, amiben bármikor bármit megtehetünk. Volt itt szó megszámlálhatatlan módon történő merényletekről, kihallgatásokról, tetőn futásról, zsebtolvajlásról, forradalmi animációs- és harcrendszerről és persze lovaglásról. Ha tényszerűen vesszük a dolgokat akkor azt kell mondjam a Ubisoft kanadai szupercsapata tényleg minden ígéretét betartotta, hiszen a fenti elemek mindegyike megtalálható a játékban. De hogy működés közben ennyire leegyszerűsödik minden, és hogy ezeken kívül szinte semmi más nem található benne, arra szerintem senki sem számított – én biztosan nem.

Bár elvileg van fizika, ilyen látványos akciókra csak ritkán nyílik majd lehetőség

A TÉNYEK

Az Assassin's Creed legnagyobb erénye hatalmas, szemkápráztató világa. A három különálló város és az azokat összekötő kiterjedt rónaság döbbenetesre sikeredett. Ha akarnánk, se tudnánk belekötni az impozáns épületekbe, az állandóan sertepertélő, a maguk kis életét élő lakókba, az eddig soha és sehol nem látott animációs rendszerbe. Az Assassin's Creed személyében tehát megszületett minden idők legjobban kidolgozott, legautentikusabb játékkörnyezete, amit meglátva nincs ember, aki ne rohanna azonnal a boltba, hogy maga is elvesszen itt. Ez tehát tagadhatatlan – ám ettől eltekintve a bérgyilkos-história azonban csak közepesre sikeredett.

> „Sajnos az Assassin's Creednek nagyobb volt a füstje, mint a lángja"

Hogy miért? A válasz egyszerű. A játékelemek ugyanis megfosztanak minket a szabadság ér-

Nézd madárnak!

Az Assassin's Creed főhősének megalkotásakor a legismertebb ragadozómadár, a sas volt a minta: messziről figyeli meg áldozatát, kiválasztja a tökéletes pillanatot a kivégzésre, majd azt egyetlen gyors mozdulattal el is végzi. A gyakorlatba ez utóbbi dolgokat nem teljesen sikerült átültetni, de a karakter kinézetével, mozgásával kapcsolatban tökéletes munkát végeztek. Csuklyája vége csőrszerű formában végződik, köpenye pedig néha szárnyként nyílik ki mozgás közben.

zésétől. Egyszerűségük végtelenül lebutítja a játékot, a változatosság hiánya és a kihagyott ziccerek pedig egy üres program képét festik. A most következő sorokban sorra veszem az egyes játékelemeket pro és kontra, hogy ti is lássátok milyen lett a játék valójában.

A FELFEDEZÉS ÖRÖME

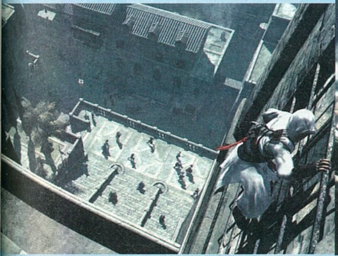
Igazából ez a játékelem jól működik. A város legmagasabb pontjaira, jellemzően tornyokba felmászva ugyanis hősünk feltérképezi a tájat. Tudomást szerez a környék kihallgatható, kirabolható és információk érdekében agyba-főbe verhető személyeiről. Az épületekre való feljutás, majd az azt követő játéktér „beszkennelése" felemelő érzés. Szóval ebben a tekintetben a játék jelesre vizsgázott, nem úgy, mint az őrök elleni küzdelemben. Ha ugyanis gyanús dolgot teszünk és az őrök meglátnak minket, akkor csak igen behatárolt lehetőségekkel élhetünk. Az első, hogy felvesszük a kesztyűt és minden utunkba kerülő katonát legyilkolunk. A második, hogy menekülőre fogjuk, és amint a képernyő bal felső sarkában lévő kijelző sárgán világít (ez jelzi, hogy

A játék leglátványosabb jelenetei, mikor egy magas pontra felmászva Altair szinkronizálja a pályát

PÁLYAÉPÍTÉSZET

E képek azt a folyamatot mutatják be, hogy mennyi munkába került a játék hatalmas és gyönyörű, ám sajnos tartalommal nem teljesen feltöltött helyszíneinek megépítése. A sztori szempontjából kicsit is fontos területekről először egy grafikus készít vázlatrajzot, melyen már látszanak a fontosabb helyszínek. A jóváhagyott tervek közül a fontosabbakat aztán színes festménnyé fejlesztik, és a pályaépítők már ez alapján készítik el a szerkesztőprogramban a textúra és különleges effektek nélküli (azaz csak poligonokból álló) pályavázlatot. Itt már látszik némi eltérés a vázlat és a játékbeli megjelenés között, ez egyrészt a technikai

még keresnek minket, de épp senkinek a látómezejében nem vagyunk), beugrunk egy szénakazalba, vagy elvegyülünk a szerzetesek között. Ennyi! Először még izgalmas, másodjára szórakoztató, harmadjára és ezredjére azonban végtelenül unalmas lesz ez az esztelen szaladgálás, aminek a vége tízből kilenc esetben egy szénakazal lesz...



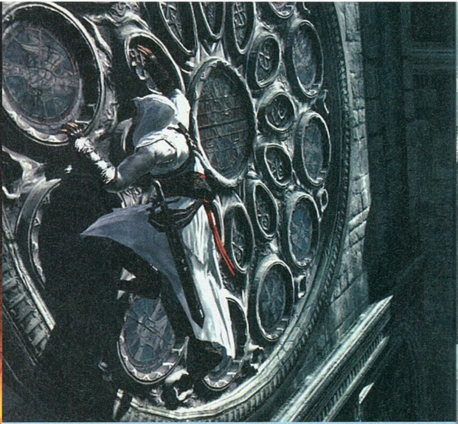
A HARCRENDSZER

A forradalminak ígért kardozás egyszerű lett, mint a facsipesz. A védekezésé mellett mindössze egyetlen egy gombra lesz szükség. A támadás gombot megnyomva ütünk, nyomva tartva egy erősebb ám lassabb csapást mérünk ellenfelünkre, ezt persze levédeni is nehezebb. A második küldetéstől azonban hősünk megtanulja az ellentámadás képességét. Ezután, ha az ellenség épp támadásba lendül, és mi ekkor kiadjuk a támadási

„A játék félelmetesen jól néz ki, a városokban csak úgy nyüzsög az élet!"

megszorításokból fakad (nem tud végtelen poligont megjeleníteni a játékmotor), másrészt pedig a játékmenet sajátosságaiból. A végleges képen, mely már minden effektet megmutat látszik például, hogy minden tereptárgy úgy van elhelyezve, hogy Altair biztonsággal tudjon közlekedni köztük, ugrálni rajtuk.

Microsoft Corporation, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052-6399, USA © 2007 Epic Games, Inc. Minden jog fenntartva. A Gears of War, a Skarlát Ómen és az Epic Games logó az Epic Games, Inc. védjegyei, vagy bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. © 2007 Microsoft Corporation. Minden jog fenntartva. A Microsoft, a Microsoft Game Studios logó, a Windows, a Windows Live, a Windows NT, a Windows Vista, a Windows Vista Start gomb, az Xbox 360 és az Xbox Live a Microsoft cégcsoport védjegyei.

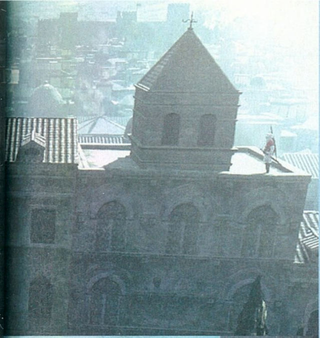


parancsot, egy gyönyörű animáció lejátszását követően jó esetben lenyakazzuk, keresztülszúrjuk ellenfelünket, rosszabb esetben „csak" hasba vágjuk vagy elgáncsoljuk őt, ami után a földön fetrengő fickóra még egyszer le kell sújtanunk. A játék végigjátszása során én csak ezzel a lehetőséggel éltem, soha semmi mást nem használtam, mert egész egyszerűen nem volt értelme! Így a rendelkezésünkre álló arzenálból is csak a hosszú pengét használtam, illetve a távolabbi ellenfelekbe hébe-hóba beleeresztettem egy-két tőrt, de főleg azért, hogy legalább a magam számára feldobjam a harcot. A külső szemlélő számára gyönyörűen lemodellezett kardpárbajok csak a látvány szempontjából érdemelnek jelest, a játékélmény szempontjából azonban csak közepes.

A MERÉNYLETEK

A játék mozgatórugói... lennének, de sajnos nem azok. Az Assassin's Creed lényege, hogy elimináljuk azt a kilenc személyt, akinek nagy szerepe volt abban, hogy a keresztes háború ismét kitörjön. A gyilkosságok lefolyása azonban sajnos minden esetben ugyanaz. Menjünk el a helyi bérgyilkos céhhez, ahol megkapjuk a feladatot. Másszunk fel a legmagasabb épületekre, térképezzük fel a tájat, majd az adott területen rendelkezésünkre álló hat információforrásból használjunk hármat (kihallgatás, verekedés, zsebtolvajlás lehetséges). Ezután vissza a céhbe, ahol megtudjuk a célszemély pontos helyét. Menjünk oda és öljük meg, majd húzzunk vissza a hírrel a főnökhöz! Se több, se kevesebb. Semmi csel, önálló gondolkodásra késztető elem, ráadásul az orgyilkosság is mindig ugyanúgy

A lovaglás rendkívül látványos, de pár küldetés után már unni fogjuk. Még jó, hogy ezeket a részeket át is lehet ugrani...



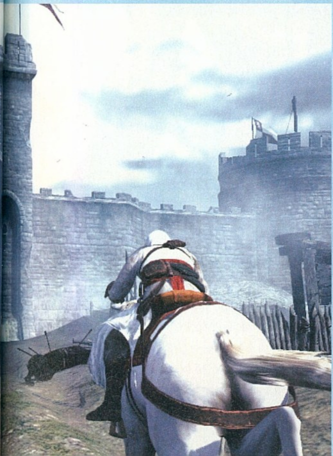
zajlik. Közel megyünk és ledöfjük a delikvenst a bal kezünkből kiálló pengével. Ha közben észrevesznek, akkor az őrök gyilkolása után a célszemélyt is lecsapjuk. Ha az első embert kinyírtad, kinyírtad az összeeset.

AZ INFORMÁCIÓSZERZÉS

A már említett módon az épületek tetejéről megláthatjuk a kirabolható, kihallgatható és ütés-ve-

„A sci-fi vonal egy szimpla összeesküvés-elméletet mesél el”

rés útján információt szolgáltató egyének helyét. A verésnél csak addig várunk, amíg a célpont el nem megy egy néptelen helyre (és elmegy, amint a közelbe érünk), és ott hasba vágjuk négyszer. A zsebtolvajlásnál odamegyünk hozzá, a megfelelő távolságból befogjuk az illetőt,



A forradalmi animációs rendszer nagyszerűen teljesít, amikor az épületek megmászásáról van szó

majd az akciógombbal elvesszük tőle a fontos papírokat. A kihallgatás ennél is egyszerűbb. Le kell ülnünk a kiszemelt személyhez közeli padra,

majd ugyanazt az akció gombot lenyomva már halljuk is a beszélgetéseket. A gép minden esetben szól, hogy üljünk már le arra a bizonyos, egyetlen, nyomorult padra. Könyörgöm, ezt a pofon egyszerű feladatot miért kell a szánkba rágni? Miért nem nekünk kell kinyomozni, ki a lehallgatandó személy, miért nem nekünk kell kivárni az ideális pillanatot, miért csak egy módon, padon üldögélve végezhetjük el a feladatot? Egyszerű és buta dolog ez, ráadásul unalmas is.

AZ UTCA NÉPE

A városokat járva rendkívül impresszív emberhaddal találkozunk. A város polgárai teszik a dolgukat. Portékákat árulnak, vizet hordanak vagy csak beszélgetnek – szóval semmi dolgunk a nagy részükkel (mert sajnos semmilyen cuccot nem vásárolhatunk, még csak a koldusnak sem adhatunk egy petákot...). Egy-két lakót – illetve tucatot, városnegyedenként – azonban zaklatnak a helyi erők. Ha őket megmentjük, akkor a környék keménylegényei és -leányai összegyűlnek, hogy minket megvédjenek az őröktől, azaz sorfalat képezve kicsit feltartják őket. Az ötlet jó, haszna azonban nem sok van; tulajdonképpen egyetlen egyszer sem éltem a kínálkozó lehetőséggel.

A LOVAGLÁS

A játék egyik leghangulatosabb, de egyben legértelmetlenebb része. Isteni érzés először átlovagolni az uradalmon és hébe-hóba karddal le-

Városnézés

A játékban öt nagy helyszín járható be, melyek közül az egyik az orgyilkos rend főhadiszállása, azaz Masyaf erődje, a második pedig a területeket összekötő nagy hegyes placc, mely egyszerűen a Királyság névre hallgat. Mivel ezek a játékidő nagy részében nem jutnak nagy szerephez, most nem is foglalkoznánk velük, de a három városra mindenképpen kitérnék. Ezek mindegyike három negyedre (szegény, átlag, gazdag) van felosztva, és minden negyedben lakik egy legyilkolandó személy – így jön ki a kilenc áldozat.

Akka

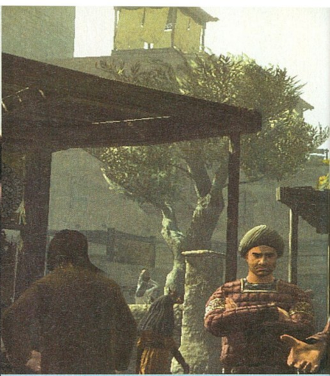
A rengeteg néven ismert város (angolul, és így a játékban is Acre néven fut) épp Oroszlánszívű Richárd lovagjainak igáját nyögi, szóval az örökre érdemes odafigyelni. Itt meg kell ölnünk egy mengelei szellemben dolgozó doktort, egy saját hadsereget képző régenst, és a játék talán egyetlen egyedi küldetésében a kikötőben horgonyzó hajón lakó Silbrandot, a teuton lovagok nagymesterét.

Jeruzsálem

Jeruzsálem a mai napig vérontással teli város, nem csoda, hogy itt is lesz bőven dolgunk. Igaz, csak két áldozatot kell itt helyben megölni (egy rabszolga-kereskedőt, és a mókás nevű Majd Addint), de az utolsó gyilkosság szálai is innen indulnak...

Damaszkusz

A jelenlegi Szíria fővárosa a Föld egyik legrégebben lakott települése, ami persze nem akadályozza meg a rengeteg rosszarcú embert abban, hogy ide tegye a székhelyét. Le fogunk szúrni egy Abul nevű dúsgazdag sznobot, egy könyvégető társaság fejét és egy csempészkedéssel foglalkozó kereskedőt.



A lóhátról harcolás a képeken baromi jól néz ki, a valóságban viszont alig használható

Stőki másvélemény

Nekem picit jobban bejött a játék, mint Sasának, de azért megértem azokat, akik az év csalódásáról beszélnek. Aki játszik egy-két órát a játékkal, már látott mindent, onnantól csak ismétlődnek a feladatok, ásításig. A fene nagy játéktérbeli szabadság és a 4000 különböző animáció semmit nem ér, ha egyszer a játékmenet (mindenekelőtt a harc- és küldetésrendszer) egyszerűbb, mint Grathet lenyomni egy Guitar Herós küzdelemben medium fokozaton. A látvány viszont elsőrangú (bár a sci-fi körítés nélkül meglennék), a játékba épített Damaszkusz-, Akka- és Jeruzsálem-szimulátor sok unalomért kárpótol, a térképezési rendszer pedig zseniális. Ha virtuális útikönyv lenne, nem is lenne vele semmi bajom, viszont üressége miatt az Assassin's Creed értékelése nálam épphogy csak átcsúszott azon a lélektani 80 százalékos határon, ami a teljesen középszerű és az egyszer kipróbálásra érdemes játékokat elválasztja egymástól.

80%

csapni egy-két portyázó őrt. Mindemellett semmi más szerepe nincs, mint eljutni A pontból B-be. Ennyi, nem több. Mindemellett felmászhatunk az utunkba kerülő erődök tetejére is. Gondolom ennek tudatában döntöttek a készítők úgy, hogy a harmadik küldetéstől kezdve simán átléphetjük ezeket a céltalan baktatós részeket.

A SZTORI

Már az első videó is sci-fi vonalat sugallt, és ez helyet is kapott az Assassin's Creedben. Bárcsak kimaradt volna! Szintén egy sokat ígérő, ám végül elbaltázott lehetőségről van szó, mert a jelenben játszódó szál (gyakorlatilag hősünk, Altair egy ma élő leszármazottjának genetikus memóriáját csapolja meg néhány rosszarcú kutató) egy felesleges és unalmas dolog, ami nem segít abban, hogy elmerüljünk a sztoriban, inkább minduntalan megzavarja a már éppen kialakuló hangulatot. Értelmetlen (és felirat nélküli) párbeszédek váltakoznak, és teljesen ostoba módon még itt is nekünk kell mászkálni, használni a tárgyakat (főleg az ágyat és a memórialetapogató kézikészüléket). A harmadik-negyedik bejelentkezésnél már a pokolba kívántam az egészet kutatóstul, mindenestül.

PLATFORMELEMEK

Ránézésre az AC a platformelemek Mekkája, egy igazi nyílt téren zajlódó Prince of Persia. A gördülékeny animációk, a tetőről tetőre való ugrálás, a póznákon való szökellés eddig soha nem látott képet fest – legalábbis a videókon nézve. Játékmenet szempontjából felemelő érzés, ám igazából a rengeteg automatizált mozdulat és cselekedet miatt nem sok minden múlik rajtunk. Hősünk ugyanis automatikusan szökell, azaz nem kell lenyomnunk az ugrás gombot, csak meg kell határoznunk a haladási irányt. A főszereplő ekkor automatikusan felméri a terepet és a lehetőségekhez képes a legszemkápráztatóbb jeleneteket hozza ki a dologból.

A kétféle viselkedési módnál az alapból működő a laza, amikor Altair csak sétál, szelíden vág át az embertömegen, a külön bekapcsolandó durva üzemmód, pedig a szökellő, harcoló Altair módja. Ilyenkor, ha nekiszaladunk egy falnak, hősünk felrohan rá, majd az irány meghatározására automatikusan tovább mászik, kapaszkodik. Tényleg durva, hogy milyen élethű módon tud felkapaszkodni egy templom falán, majd hogy ugrál át a tetőkön, de mindennek bemutatásához nem kell tudás, csak az irányt kell megadni. Szóval ez nem Prince of Persia, csak valami, ami nagyon úgy néz ki – de igazából mindent helyettünk végez el.

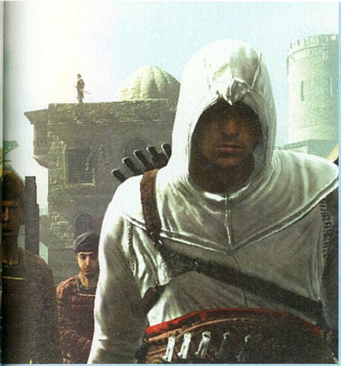
A KIHAGYOTT ZICCER

Az Assassin's Creed egy zseniális játék lehetett volna, ha a készítők még dolgoznak rajta legalább egy évet és feltöltik tartalommal. A külsőségek és a vizualitást tekintve minden idők egyik legjobbja – a helyszínek olyan stílusosak, kidolgozottak,

A gyilkos bal

Az Altair bal kezére erősített penge az orgyilkosokhoz illő kivégzési forma megfelelő eszköze – igaz, a játékban csak a legóvatosabbak fogják minden áldozatnál bevetni, mert ha felhívjuk magunkra a figyelmet, bizony a hosszúkard kerül előtérbe. A penge egyébként egyharmadára képes összecsúszni, így nem zavarja a kezet mászás közben. A kést a kisujjra erősített gyűrűvel pattinthatjuk ki.

Nem szorosan ehhez kapcsolódik, de Altair hiányzó ujjával kapcsolatban korábban arról volt szó, hogy az első, elbukott küldetés nyomán büntetésként vágják majd le. Hát nem, az már alapból le van nyisszantva, pedig legalább ez feldobta volna az amúgy nem túl izgalmas átvezető jeleneteket.



A harcrendszer az ellentámadásra épül: ha az ellenség nekilendül, lenyomjuk a gombot, és már ki is nyírtuk

hogy bizony nálunk még a technikailag messze többet tudó Crysist is letaszította a képzeletbeli trónról. Ránézésre egy klasszikus és örökérvényű darab – ám csak ránézésre, mert amint kipróbáljuk, feltűnik, hogy itt bizony valami nagyon nem stimmel. Mindettől függetlenül a program jó úton halad. Az eladások egy szemvillantás alatt átlépték az egymillió eladott példányt, így biztosak lehetünk abban, hogy lesz folytatás. Biztató, hogy igazából a Ubisoft montreali csapatának már csak és kizárólag a belbeccsel kell foglalkoznia. Ha azokat az elemeket teszik bele a játékba, amik magától érthetőek és amit minden tesztelő és játékos megemlít (a szabadság tényleges kihasználása, több módon beszerezhető infók és gyilkolási módok, esetleg pénzszerzés és vesztegetés stb.) akkor az Assassin's Creed 2 nem csak minden idők egyik legszebb, hanem legjobb játéka is lehet. Az első epizód azonban kénytelen lesz beérni ennél sokkal kevesebbel, 70% körüli értékeléssel!

Persze hitegethetjük magunkat, hogy a PC-s verzió talán jobb lesz, de nem érdemes, mi biztosak vagyunk benne, hogy semmivel nem fog többet tudni. Ha mázlink van, az optimalizálásra is fordítanak erőforrásokat, és a kezelést is átírják valahogy élvezetesre, ha nem, akkor még az ebből fakadó hátrányokkal is meg kell majd birkóznunk.

Az Assassin's Creedben tengernyi potenciál, lehetőség van – csak sajnos a designereknek, a játékmenetért felelős embereknek nem volt ideje (vagy tudása) ezt kiteljesíteni. Papíron minden ígéretet betartottak, ám mégis, valami nagyon hiányzik a játékból. Egyrészt a szabadság, hiszen itt minden le van drótozva, az orgyilkosságok megszabott sorrendben következnek, és jószerivel csak azt választhatod meg, hogy a háromféle unalmas információszerzési mód közül melyikkel akarod éppen idegesíteni magad. Próbálták persze nyújtani a játékidőt (mondjuk már ez is annak számít), de szerintem senki nem fog órákat eltölteni a rengeteg civil megmentésével, vagy a játékban elrejtett több száz zászló megtalálásával. Igazi szabadság kell ide, egy nem dróton rángatott, hanem szabadon cselekvő főhős, aki esetleg sokféle fegyvert használhat, gyógyitalokat vehet, saját szakállára is dolgozhat és változatos módokon képes végezni célpontjaival. Az év csalódása – és egyben a folytatás nálunk még mindig a következő évek nagy reménysége…

PC GURU X360-ON TESZTELVE

KÉSZÜLTSÉGI FOK	90%
VÁRHATÓ SIKER	75

Sajnos a játék nem hozta azt a játékmenetet, amit vártunk tőle. Igaz, minden más téren jelesre vizsgázik, de ez nem elég ahhoz, hogy megtörje a monotonitást. Viszont a zseniális játék ígérete még benne van, szóval a második részt így is várjuk!

SASA

PRO: A világ eddigi legjobb játékkörnyezete, eszelős grafikával

KONTRA: Üresség, ami elront minden mást. Mintha a csaj meg sem mozdulna alattad...

VÁRHATÓ MEGJ.: 2008 Q1

A konzolos átiratokkal eddig mindig az volt a baj, hogy finoman szólva nem hozták azt a minőséget, amit az eredeti platformon mutattak. Az Xbox360 első igazán sikeres játékának portja egy évig készült, az Epic Games fejlesztői mindent megtettek, hogy fülig érjen a PC-tulajok szája. Kár, hogy néha a fülünket kell ráncigálni, hogy a szervi találka összejöjjön.

Dübörgő fogaskerekek **írta · Miguel**

GEARS OF WAR

fejlesztő > Epic Games kiadó > Microsoft
web > www.gearsofwar.com

Előre szólok: ez a cikk nem összehasonlító elemzés, vagyis nem fogom lépten-nyomon azt ecsetelni, hol hasonlít és hol tér el a játék konzolos és PC-s változata, ezen döntésem pedig több dologra is visszavezethető. Egyrészt, minek emlegetném a konzolos változatot azon olvasóknak, akik azt szeretnék megtudni, milyen lett a nem-konzolos változat. Nehezen hiszem, hogy százezrekben mérhető azon embertömegek mérete, akik Magyarországon ugyanazon játékból több platformra is bevásárolnak – akik meg nem vásárolnak, hanem (khm) egyéb forrásokból oldják meg a beszerzést, azoknak édes mindegy az én véleményem, nem buknak az akción semmit, maximum egy DVD-t, illetve esetünkben kettőt, ugye. Persze ettől még kitölthetném a helyet a sok közös vonás és eltérés részletekbe menő taglalásával, de a helyzet az, hogy ezt már a közösségért vállalt felelősségemen túl azért sem tehetem meg, mert nem játszottam a konzolos eredetivel.

Bár a Gears of War nem egy mai gyerek, hiszen egy éve megjelent már konzolon, a grafikája még így is egészen elképesztő...

TABULA RASA

Kezdjünk tehát tiszta lappal mi is, csakúgy, mint Marcus Fenix, a játék főhőse, a COG (Coalition of Ordered Governments) katonája. Az első képsorokon láthatjuk, ahogy

KELL EGY CSAPAT...

Bár a játék elsősorban Marcus Fenixről szól, a Delta egység valójában „többség". Egyrészt ugye itt van országos cimboránk, Dominick Santiago, aki nem csak kiszabadít minket a börtönből, de még a lelkét is nekünk adja – kétjátékos koop esetén ő is irányíthatóvá válik. A szőke hapsi a bal felső képen a Damon Baird, az Alpha egység kétséggé fogyatkozott túlélőinek egyike, a nagydarab afro-serai pedig Augustus Cole, aki a háború előtt a Cougars védőjeként vált híressé. Kim hadnagyról órákat tudnék mesélni, de ahogy mondani szokták, halottról vagy jót, vagy semmit. (Hopp, elszóltam magam.)

I copy, Delta. Loud and clear!

épp a börtönben csücsülünk, a körülményeink optimista szemlélettel is minimum siralmasak, tekintve, hogy ami a nyakunkba csöpög az nem eső, hanem valami olyan élőlény nyála, akit igencsak rosszkedvűen alkotott meg a teremtő. Őrült szerencse, hogy megérkezik barátunk, Dom, és hozza a remek hírt: szabadok vagyunk, mint a madár. Illetve nem egészen, lenne itt ez a kis probléma még a locust nevű faj tagjaival, akik rusnyák, nagyok és korántsem barátságosak, ráadásul van az a fura perverziójuk, hogy a rabok nyakába csorgatják a

MULTIPLAYER

Bár a Live rendszer kicsit bekavar, azért a GoW kifejezetten csábító többjátékos opciókkal kecsegtet. Szót érdemel például a kétjátékos, kooperatív mód, ahol társunk Dominic Santiago szerepét ölti magára, így vállvetve szállhatunk szembe a locust hordákkal. Ezen túlmenően a játék további öt, különböző stílusú, egyenként nyolc harcosnak lehetőséget adó játékmódot tartalmaz, melyek használatához az ingyenes, ezüst fokozatú Games for Windows – Live előfizetés kell. Ha „ranked" meccsekben is részt kívánunk venni, illetve ha szeretnénk, hogy teljesítményünket tárolja a GoW központi statisztikája, akkor az arany fokozatra lesz szükségünk, ami éves szinten azért már nem olcsó.

nyálukat – őket még előbb meg kellene mogyorózni kicsit, és aztán szabadok vagyunk, de tényleg.

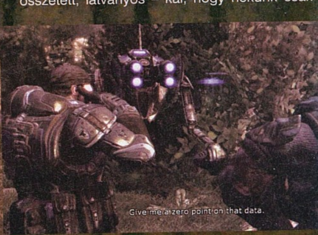
Na igen, nem egy világbajnok történet, de mivel a világ tagadhatatlanul imádja a b-vonalas akciófilmeket, ez bőven elég is lesz. Különben is, ez a játék valójában agyatlan (illetve annyira nem is agyatlan, erről még értekezünk később) puffogtatás, a történet csak arra jó, amire a pornó... akarom

HOGYAN JÁRJUNK TÚL A BRUMAK "ESZÉN"?!

HA KÍVÁNCSIAK VAGYTOK, MILYEN A JÁTÉK MOZGÁS KÖZBEN NÉZZÉTEK MEG CHRIS VIDEÓIT A DVD MELLÉKLETEN!

mondani, felnőtt filmekben is: két fejlövés közt kell egy kis pihenés. Ráadásul a sztori hátteréül szolgáló világ szinte kiált a hozzánk hasonló, brutális és nagyon páncélos hősökért, és valljuk be, az ilyen palikkal szemben nem az az elvárás, hogy Heideggert idézgessenek a szörnyekkel teázgatva. Jó lenne, ha tudnánk, hogy miért kerültünk börtönbe, jó lenne, ha tudnánk, hogy a locustok miképp kerültek a képbe, és úgy egyáltalán, jó lenne tudni bármit erről az egész szósz-ról, amiben Fenix úszik nyakig, de nem. Az egész leginkább egy kézikamerás háborús közvetítésre emlékeztet, amit nem azért nézünk, hogy alapvető tényeket tudjunk meg, hanem mert szeretjük látni a lángoló autókat, a nyomjelző lövedékek csíkjait és a harcot magát. A fejlesztők nem is viszik túlzásba a karakterek jellemfejlődését szolgáló szálakat, csak az akció van, meg néhány poén, amik – annak ellenére, hogy tökösség-faktor alapján akár Rambo is mondhatná őket – az adott pillanatban tényleg viccesek. Sera bolygója amúgy tökéletes némi macsó lövöldözéshez, bár mostanra a környék meglehetősen romos hajdanán az itt élők grandiózus építészeti stílussal hódították meg a szabad területet. Mindenho hatalmas kupolák, égbe szökő tornyok erős egy séget alkotó csoportjai magasodnak. Gyönyörű összetett, látványos – kár, hogy nekünk csak

A fedezék harc ezúttal nem mese, ha nem vagyunk elég ügyesek és csak Rambózunk, annak rossz vége lesz.



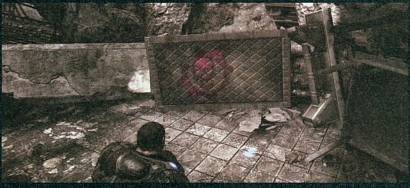
jelenlegi, lelakott változat jut. Viszont ha már ez jutott, használjuk ki azt, amire egy ementálivá lőtt városban igazán sok lehetőség akad: bújjunk fedezékbe.

FEDEZÉKBE!

A játékmenet alapja, a taktikusság sarokköve, a haladás mértékegysége a GoW-ban a fedezék. Mindig van egy betondarab, egy konténer, egy lámpaoszlop vagy egy autóroncs, ami mögött lapíthatunk, de ami a legjobb, hogy általában ahol egy fedezék van, ott több is akad, így anélkül törhetünk előre, hogy pőrén maradnánk az ellenség golyóinak zuhanyában. Fenix közlegény hatalmas méretei ellenére kiválóan pattog egyik hevenyészett lőállástól a másikig, a játék pedig ügyesen kezeli a környék pajzsként számításba vehető elemeit, én pedig csak azt veszem észre, hogy elkap a lendület, keresztülvágtatok az oszlop és a kerítés közti téren, golyók fütyülnek a fülem mellett, célt tévesztett lövedékek tépik mellettem a betont, már csak öt lépés, már csak négy, a harminc golyót, hallom, hogy néhány inkább placcsan kopogás helyett, hehe, nesze neked pángalaktikus birodalom, rohadék szörny. francba a lépésekkel, egy ugrással simán elérem, szép bukfenc, kis tompítás homlokkal, de annyi baj legyen, a lényeg, hogy itt már nem érhet baj. Kihajolnék megnézni, hogy ki is szórja a halált, de sokan vannak, így inkább csak a fedezék fölé emelem a fegyvert és érzésből megeresztek vagy

DÖGCÉDULÁK

A GoW egyik „másodlagos küldetése", hogy összegyűjtsük a korábban elesett bajtársaink dögcéduláit a holttestek mellől (ezért Xboxon jó kis achievement is jár). Természetesen ez nem könnyű feladat, így elárulok valamit, ami jelen sorok íróját nagyban segítette: a locustok előszeretettel festenek vörös COG-logót a hullák közelébe. Tapasztalataim alapján minél messzebb hever a dögcédula, annál magasabbra fújják a jelet.



„Megérte várni: a GOW még mindig üt, és PC-re kibővített tartalommal érkezett."

LOCUS-PÓKUSZ

Hangulatos, meg kell hagyni, és alkalmunk is van a harcra bőven, mert az ellenség most is meglehetősen ellenszenves, egy pillanatra sem merül fel majd, hogy azokra a kislocusokra gondoljunk, akik most apa nélkül maradtak. Persze

17 ÉVEN FELÜLIEKNEK!

Tudom, az, hogy külön felhívom rá a figyelmet, csak olaj a tűzre – ettől függetlenül jó tudni, hogy a GoW nem véletlenül kapta a szigorú besorolást az ESRB-től. Nyálas hanggal cafatokra robbanó, ijesztő szörnyek, szűk járatok, koromsötét helyek, hirtelen hangok és a láncfűrészen végigcsorgó vér, ezek mind hozzájárultak ahhoz, hogy a játékot csak 17 éven felüliek vásárolhassák meg. (Így visszaolvasva, ezzel a pár mondattal alaposan megdobom a hazai eladásokat...)

ebben sokat segít az a tény, hogy ellenfeleink korántsem változatosak, sőt. Van a nagydarab, takonyszerű, csigaképű humanoid, aztán az elhízott kutyanoid, ezen felül pár olyan, aki feltűnően hasonlít a takonyszerű humanoidra, csak mintha más páncél lenne rajta. A legnagyobb baj, hogy hiába végletekig kidolgozot- azért van pár kifejezetten nehézsúlyú célpont, akiket az ember inkább csak két galaxisnyi távolságról csodálna, de esetükben meg idő nincs a nagy futkározás és lövöldözés közepette megbámulni, hogy hej, de szépen kidolgozták az epices srácok ott azt a potroh körüli szőrzetet.

re, vond magadra a tüzet. Na, fuss már. Ne, n akadj el... Ne arra... Most mit állsz meg, te hü lye?! Áhh..." Na igen, ha valamit jól akarsz meg csinálni, láss neki magad, gondolkozó tankkén többet érsz, mint a három társ együttvéve. A hogy majd szépen elhullanak mellőlünk eze az ökrök, hiú remény csupán: időnként valóba

GOW teljesítményteszt

Tesztünkben két GeForce kártyával futtattuk a játékot a táblázatban olvasható felbontásokon, a 8800GTX esetében a legmagasabb beállításokkal, míg a 8600GTS esetében a textúrákat medium beállításra vettük vissza, ám ezen kívül minden egyéb beállítást a maximumon hagytunk. Az értékek jól mutatják, hogy még a gyengébbnek tekinthető 8600-on is az élvezhetőség hatásán belül mozgó 25 fps volt a minimum, átlagban pedig a zökkenőmentes 40 FPS körüli volt az eredmény. A GoW tehát igen jól skálázható kis program, megfelelő optimalizálással még a gyengébb gépeken is képesek vagyunk megfelelő szinten tartani a képminőség/játszhatóság együtthatót.

VGA

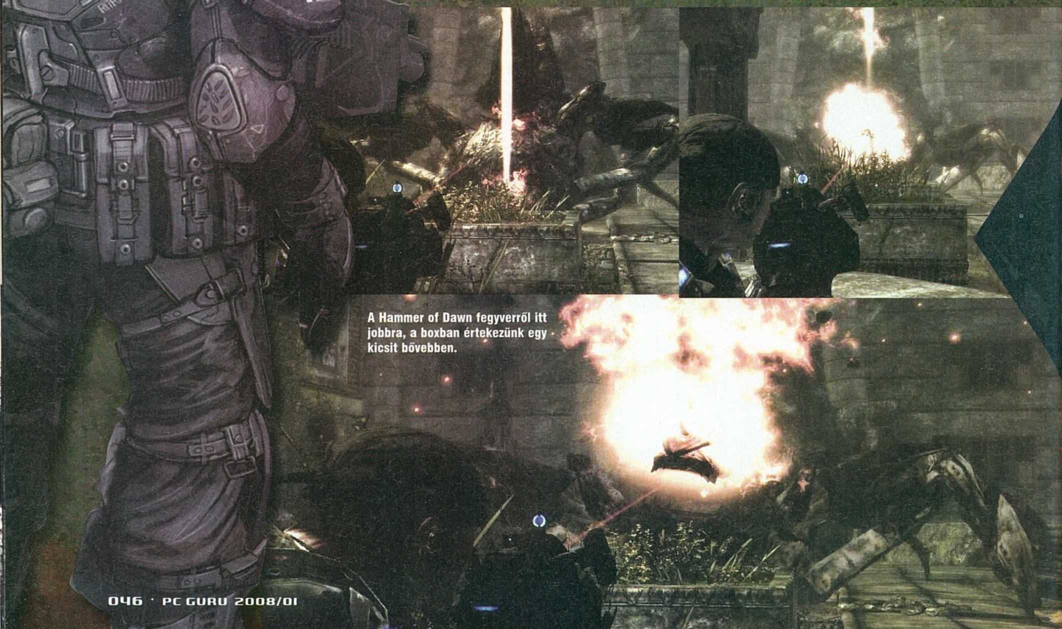
GEFORCE 8800GTX - 1600X1200	minimum: 25 fps	átlag: 40 fps	maximum: 64 fps
GEFORCE 8600GTS - 1600X1200	minimum: 25 fps	átlag: 42 fps	maximum: 64 fps

tak az ellenfelek modelljei, ha a köztünk lévő távolság, a pergős játékmenet és a hullák korai „felszívódása" szinte lehetetlenné teszi, hogy „gyönyörködjünk" bennük. Szó se róla,

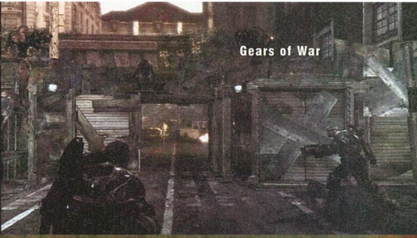
TANKTIKA

Lássuk most egy pillanatra a doboz hátulját, mit ígér a fejlesztő. Taktikus harc, azt mondja. Ha jönnek a népek a föld alól, robbantsuk be a kijárat bejáratát. Hm, oké, taktikus, micsoda pech, hogy a pályák tervezésekor pont annyi gránátot tettek le nekünk, ahány lyuk majd megjelenik – vagyis ha mi dőre módon elpazaroltuk a javadalmazást a harc hevében, akkor ez az amúgy remek játékelem kiesik. Sebaj, lássuk tovább. Vegyük át az irányítást a társak felett. Rendben, vegyük. „Hé, te ott, fuss szépen elő-

elkaszálja őket a locustok rohama, de meghaln csak bizonyos szereplők tudnak – nekem leg alábbis nem sikerült „véletlenül" elhagynom a földön nyöszörgő szerencsétleneket, a kevésb kőszívűeknek ráadásul lehetősége nyílik odaro hanni a vérző társhoz, és egy baráti érintéssé visszahozni őt a harcba. Mint annyiszor, itt is bebizonyosodik: ha a fejlesztők valóban olyan jó mesterséges intelligenciát programoznának mint azt a marketingesek elhitetik velünk, má réges-régen John Connorral laknánk a föld alatt. Szerencsére a játék legalább igazságos



A Hammer of Dawn fegyverről itt jobbra, a boxban értekezünk egy kicsit bővebben.



az ellenség legalább annyira ostoba bír lenni, mint a társaink.

A játék időnként megkérdezi, merre is szeretnénk menni előre, a jobb oldali folyosón, avagy a bal oldali lépcsőn – egyrészt legtöbbször tökmindegy, másrészt meg kicsit izzadtságszagú és felesleges ez az erőltetett nonlinearitás az amúgy minden szempontból nyílegyenes játékmenetben. Az egyetlen, ami tényleg jól működik, és valamennyire taktikázásnak mondható, az a korábban már részletezett fedezék-rendszer. Persze ezt semússzuk meg közepesen bosszantó hiba nélkül: Marcus Fenix, a magasan képzett, bámulatos testi erővel megáldott katona képtelen anélkül átugrani egy akadályt, hogy előtte be ne guggolna mögé. Nyilván kicsit problémás lett volna lekódolni valahogy (egy fenét, azért a billentyűzeten több a használható gomb, mint a kontrolleren), hogy mondjuk hosszabb ideig nyomva a fedezék-gombot, emberünk minden egyéb tökölés helyett küzdje le az előtte tornyosuló kerítést, de ez így meg frusztráló, hogy sehol egy lélek, de Marcus éhes tigrisként vetődik két centiről az úttorlasz biztonságába.

> „A GoW több, szebb, jobb, mint amit konzolon egy éve láthattunk..."

HA PORT AKARTOK

Akármennyire is jól sikerült az átirat, egy-egy tipikus hiba vagy konzolos megszokás azért maradt a játékban. Ami nekem legjobban fáj, az a „nyomj meg egy gombot a játék elkezdéséhez" felirat a főmenü megjelenése előtt. Ha valaki tudja, hogy miért kell entert nyomnom ahhoz, hogy a játék elején megláthassam a menüt, az ne fogja vissza magát, és írjon egy e-mailt a témában. Persze ez puszta szőrszálhasogatás, lássunk valami otrombább dolgot. A GoW egy- és többjátékos módjai erősen alapoznak a Live! rendszer használatára, vagyis ahhoz, hogy mondjunk menteni tudjunk, vagy hogy a haverjainkkal lőjük az ET-ket, be kell jelentkeznünk a rendszerbe. A Home billentyű lenyomásakor előkerülő felület azonban durva gyomros a PC-s világhoz szokottaknak: zöld „A" meg piros „B"? Sárga „Y"?

A HAJNAL KALAPÁCSA

A GoW a többi FPS-hez képest nem kényeztet el minket fegyverek sokaságával, azonban alkalmazásuk itt-ott eltér a megszokottól. A robbanófejes, páncéltörő íjon és a láncfűrész-bajonettel ellátott gépfegyveren túl igencsak potens fegyver a Hajnal Kalapácsa, ami egy föld körüli pályára állított, tömegpusztító lézer. Ahhoz, hogy találatot vigyünk be, egy különleges eszközzel meg kell festenünk a leendő áldozatot. Két fontos dolog: csak a szabad ég alatt és csak megfelelő műholdas lefedettség esetén működik. Viszont ha működik...

Bizony, a locustok rengeteg fejfájást fognak nekünk okozni a játékban....

DOOM, AZAZ VÉGÍTÉLET

A felsorolt (valljuk be, nem túl bosszantó) hibák ellenére azt kell mondjam, a játék megéri az árát (főleg, ha azt vesszük, hogy egy Xbox360-as változat árából két PC-s is simán kijön). Letaglózó grafika, remek hangulatot generáló zene, pörgős lövöldözések garmadája, filmszerű élmény – láttunk már ilyet nem egyszer, de az legyen a legnagyobb baj, ha az ilyen játékok jelentik az „átlagon felüli, de nem kivételes" kategóriát.

PC GURU

GRAFIKA	09
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Gyönyörű grafika, pergő események, remek zene – filmnek is beillene. Ha nem dőlünk be a szokásos marketingnek, és nem készülünk hatalmas taktikázásra, kifejezetten élvezetes.

MIGUEL

PRO:
- + Bámulatos grafika
- + Stílusos zene
- + Könnyű irányítás

KONTRA:
- - A „taktika" csak nyomokban jön elő
- - Néha a legerősebb vason is beszaggat

JÁTÉKÉLMÉNY:

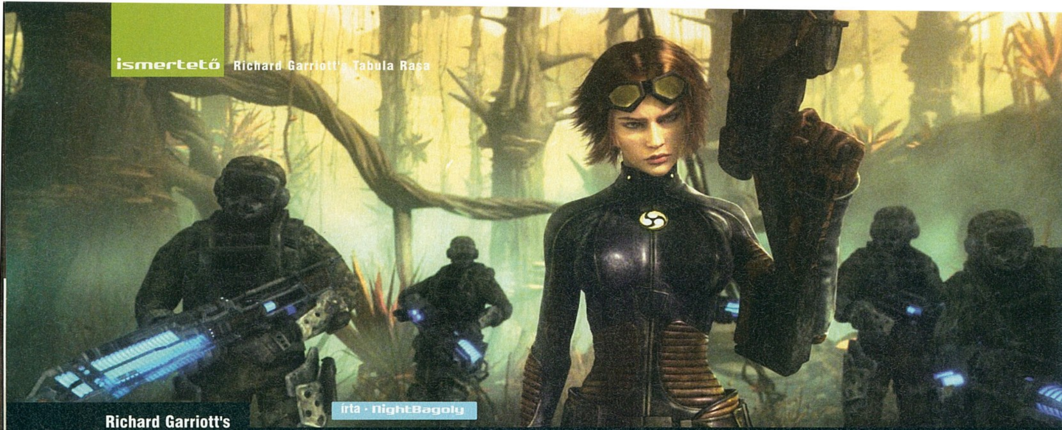
8.7

Ha elkap minket a hangulata, akkor bizonyosan nem fogjuk abbahagyni, a játékélmény konstans remek, kis fokozódással a végkifejletig.

PGO GYORSLINK: 30S

TOM CLANCY'S R6: VEGAS	92%
KANE AND LYNCH	70%
SPLINTER CELL CHAOS THEORY	96%

GÉPIGÉNY: Windows XP/Vista, 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, Nvidia 6600 (vagy jobb) VGA, 12 GB HDD



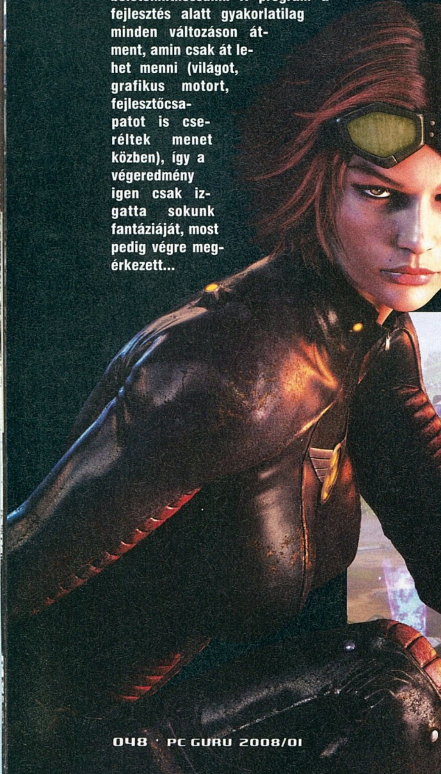
írta · NightBagoly

Richard Garriott's

TABULA RASA

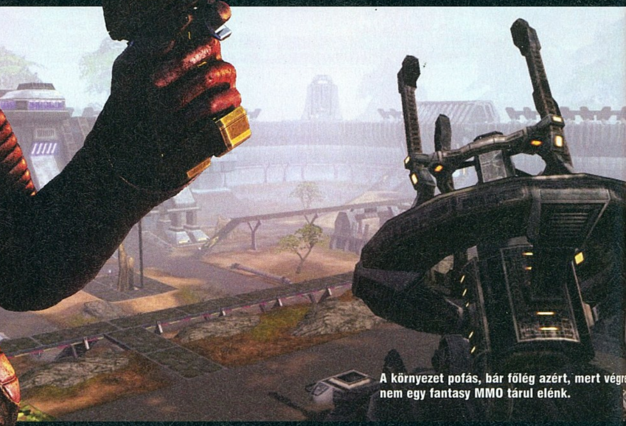
fejlesztő > Destination Games kiadó > NCsoft web > www.rgtr.com

Hosszú évek óta vártuk már, hogy az MMORPG műfaj megteremtőjeként is aposztrofált Richard Garriott legújabb játékának, a Tabula Rasának végleges verziójába beletekinthessünk. A program a fejlesztés alatt gyakorlatilag minden változáson átment, amin csak át lehet menni (világot, grafikus motort, fejlesztőcsapatot is cseréltek menet közben), így a végeredmény igen csak izgatta sokunk fantáziáját, most pedig végre megérkezett...



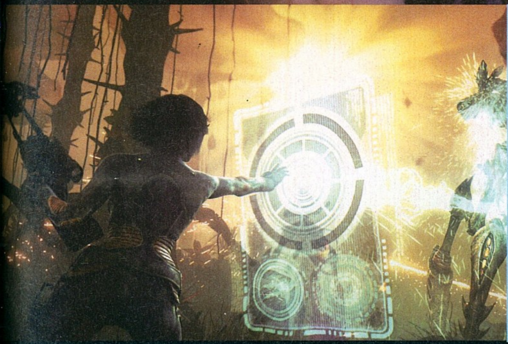
Nincs szerencséjük a földlakóknak. A közeljövőben ugyanis – már, ha a történelem Garriott bácsi elképzelése szerint zajlik tovább – lerohanja őket egy idegen szövetség, a Bane, akiknek minden vágya, hogy a népesség nagyobb részét likvidálja, a kisebbet pedig rabszolgaláncra fűzze. Egy ősi idegen civilizáció azonban sok egyéb más mellett hátraha-gyott egy különleges eljárást, amelyek segíts gével az emberek kis csoportja ismeretlen helye nem csak, hogy új életet kezdhet, de más elny mott fajokkal együtt szövetkezve talán a nagy, k zös ellenséget is legyőzheti...

A keretsztori, bár nem váltja meg a világot, ahh tökéletesen elegendő, hogy megfelelő harcter jelentsen a klasszikus, fantasy MMORPG ben már megfáradt játékosoknak, ráad sul – gondolhatnánk – a két szövetsé számtalan, izgalmas PVP küzdelem adhat esélyt. Gondolhatnánk, de hiáb – valamiért a fejlesztők úgy gondolták, nagy ellenséget nem teszik játszhatóvá, ez azokat csak és kizárólag az amúgy MMORPG-be igen csak divattá vált buta AI kommandírozz Azonban – mielőtt nagyon előre szaladnék – a



A környezet pofás, bár főleg azért, mert végre nem egy fantasy MMO tárul elénk.

A játék grafikája természetesen nem ilyen, de a szépen kidolgozott hölgy azért hajlamos rávenni minket a játékra...



RICHARD ALLEN GARRIOTT
alias Lord British

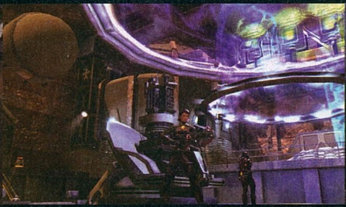
Richard Allen Garriott 1961-ben született, 1980-ban nekilátott az Ultima sorozatnak, és megalapította az Origin Systemset, egy teljesen saját kiadóvállalatot. 1992-ben aztán a céget felvásárolta az EA, Garriott azonban remekül érezte magát az azóta már gigantikussá hízott kiadó égisze alatt: biztos anyagi háttérrel dolgozhatott, így belefoghatott álmába, az azóta is legendás Ultima Online-ba, amely kétség kívül az első, igazán elterjedt MMORPG-nek számít. Igazi különcsége abban is megnyilvánul, hogy szeret apróbb szerepekben feltűnni saját játékaiban: a fantasy-világban Lord British-ként tündökölt, de a Tabula Rasában is felbukkan, mint General British.

azért fontos leszögezni, hogy a programban ez inkább előny lesz, mint hátrány.

Körülbelül hét éve kezdték el a Tabula Rasa fejlesztését – ám a kora abszolút nem látszik meg rajta, az utolsó láncszemet, a DX10-et leszámítva a készítők igyekeztek naprakészen tartani programjukat. A tájak a stílus technikai korlátainak megfelelően ugyan kicsit kevés háromszögből lettek összerakva, cserébe a játékosmodellek nagyon is jól festenek. Annyira, hogy avatárunk elkészítése közben relatív kevés dolgot tudunk manipulálni – a remek, motion capture-rel készült mozdulatok nem mutatnának jól egy több méter magas szörnyszülöttön, ezért nincs is lehetőséget, frankón festenek a modellek bennük, ha pedig mindez nem volna elég, relatív kis teljesítményű gépen is képesek vagyunk teljes pompájában futtatni a programot – azonban arra számítsunk, hogy sávszélességből néha még az egy megabittel is hajlamos hajmeresztő pinget produkálni, személyes tapasztalatom szerint minimum kettő mellett érzi igazán jól magát a program.

> “Garriott visszatért, s bár fénye kicsit megkopott, a játék élvezhető.”

Ha már a külsőségeknél tartunk, meg kell említeni a kissé sekélyes szinkronmunkát, és a zenét szerző különböző korszakaiból hallgathatna egy egyveleget – ami egyrészt jó, mert változatos, másrészt rossz, mert a játéknak semmi nem teremt egy egységes, az egészen átívelő hangulati kapcsot. Már pedig ez kulcsfontosságú lett volna, ugyanis a műfajban megszokott minimálszinkronnal nyakon öntve a játék audioanyagának végső értékelése csak közepes. A fegyverek hiteltelenek, és alig érzi az ember, hogy úgy dübörögnének, ahogyan kellene nekik, környezetünk szinte alig szól hozzánk: ez, karöltve a programba meg-

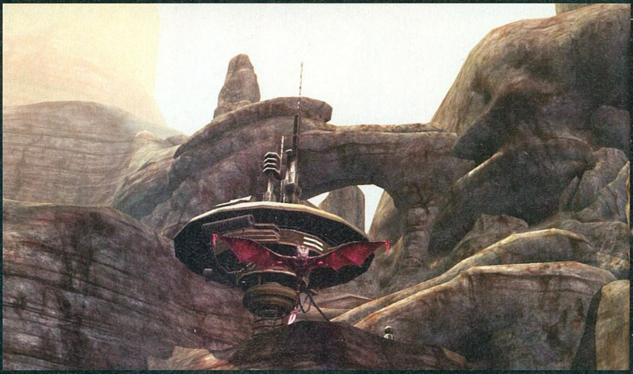


günk ilyet generálni: minimális beleszólásunk van a testfelépítésbe, inkább csak a jellegzetesebb külső jegyeket manipulálhatjuk: haj, bőr, szemszín – ebben hála az égnek igen csak korrekt a felhozatal. Szerencsére a rengeteg, tényleg ízlésesen létrehozott tárgynak köszönhetően azért a későbbiekben tovább javul az összkép. Szép a környezet,

is, amelyek nagyjából meg tudják határozni egy játék hangulatát. A zenei felhozatal azonban – ellentétben számtalan nagyágyúval, mint példának okáért a Lord of the Rings Online-nal – igencsak vegyesre sikerült: a felcsendülő dallamok között nem érződik semmilyen összhang, kicsit olyan érzése van az embernek, mintha egy adott zeneszerző…

lehetősen hanyagon dobált designnal, igen csak feledhetővé teszi a külsőségek összképét.

Akkor mégis, miért értékeljük jóval a középosztály fölé a játékot? Mert, mint a legtöbb napjainkban megjelent program, ez is igen csak felemásra sikerült: a hangulat elhanyagolható, az egész me-



Vad szerkezetekben, fura lényekben, extrém környezetben ezúttal sem lesz hiány.

chanika viszont szimpatikus, és egy cseppet még újító is. Miről is szól egy klasszikus MMORPG? Fogjuk a batyunkat, szembeállunk az aktuális kinyírandó ellenféllel, aztán elkezdünk zongorázni a különböző képességeink között, és imádkozunk, hogy az adott kliens elvégezze a háttérben a statisztikákon alapuló számolási feladatokat, majd vagy örülünk, vagy sírunk. A Tabula Rasa rendszere pont emiatt számít érdekesnek, hiszen amellett, hogy természetesen tapasztalatért, valamint szintekért játszunk, a statisztikáink mellett mi magunk is beleavatkozhatunk a harcba: céloznunk kell, ha pedig sikeres találatokat viszünk be az adott ellenfél gyenge pontjai ellen, hamarabb leteríthetjük őket. Bár azt nem szabad elfelejteni, hogy mindezek mellett a felszerelésnek és a statisztikáinknak komoly szerepe van, de azzal, hogy az egeret is be kell vonni a küzdelembe, máris interaktívabbá válik a harc: az ember szinte érzi a csatákat.

Ha már csaták, ideje rátérni a karaktergenerálásra, és a kasztválasztásra: ami, jelentem alássan nincs. Megmondhatjuk, hogyan nézzen ki kiválasztott avatárunk, de utána egyből a „gyakorlóterepre" kerülünk, nem választhatunk se kasztot, se semmit. Természetesen ez nem végleges, csak, ellentétben a legtöbb programmal, ahol menet közben derül ki, vajon kedvünk szerint választottunk-e, itt játék alatt specializálódhatunk újra, és újra. Elsőként – amin mindenki átesik – csak újoncok vagyunk, azután meghatározott szintenként újabb és újabb szakmákat választhatunk. Azonban, mielőtt elhatározzuk, hogy például katonák, vagy specialisták legyünk-e (amely után újra választhatunk fejlődési utat, kommandóst, rangert, sappert és biotechniciant, majd ezek után még egyszer, gránátost, védőt, mérnököt, robbantásspecialistát, kémet, mesterlövészt, szanitécet vagy exobiologistot...), leklónoztathatjuk magunkat, hogy később, ha a választott specializáció nem nyerte el a tetszésünket, a „mentési" pontról kezdhessük újra, egy másik úton elindulva. Ennek köszönhetően az összes többi MMORPG-ben divatos mindent elölről berögződés helyett már egy relatív fejlett karakterrel vághatunk bele valamelyik másik, minket érdeklő szakmába.

AKKOR ÉS MOST

A Tabula Rasa minden bizonnyal korunk egyik legizgalmasabb fejlesztésének is tekinthető. A munka 2001-ben indult, és egy afféle távol-keleti stílusú, manganoid internetes szerepjáték lett volna, a fejlesztés első két évében aztán rájöttek, hogy a koncepció nem jó, ezért aztán az egészet újraírták jelenlegi formájába, miközben az alkotógárda nagy része elvándorolt a cégtől. A 2005-ös E3-as újra bemutatás után aztán már világossá vált, hogy sci-fivé varázsolják a terméket, a kissé vegyes színvilág azonban – valószínűleg praktikussági okok miatt – megmaradt a végső változatra.

Bár a rendszer alatt megbújik egy igen átgondolt foglalkozás-szisztéma, a statisztikák is korrektül működnek – a Tabula Rasa mégis közelebb áll az akciójátékokhoz, mint a tradicionális MMORPG-hez. A fejlődés relatív gyorsan megy, a küldetések zöme pedig inkább emlékeztet egy Battlefield-klónra, sem mint egy World of Warcraft utánzatra. Apropó, missziók: a legtöbb esetben több lépcsős kihívásokkal kell szembenéznünk (tartsunk egy pozíciót pár percig, rohamozzuk meg a támadókat, telepítsünk valamit stb.), amelyek igen üde színfoltot jelentenek a szokásos „gyűjts össze ötvenet" sablonokhoz képest. Ezen felül a KOTOR óta minden, fejlődési rendszerrel megáldott játékban kényszeresen jelenlevő morális rendszer is bekerült: időnként döntenünk kell, hogy az egyszerűbb úton (kegyetlenebb módon) csinálunk valamit, vagy pedig a bonyolultabbon (de jó szándékkal) tesszük mindezt. Alapvetően nem rossz gondolat moralitást MMORPG-be kényszeríteni, de nem sikerült megalkotni a jó megoldást: sajnos ezek inkább csak az aktuális küldetést befolyásolják, sem mint a konkrét játékmenetet.

Nem beszéltem még a dinamikusan változó környezetről (a Bane-ek és a játékosok folyamatosan küzdenek egymással, néha bázisok cserélnek gazdát), és bizony a meglehetősen bonyolult tárgyalkotási rendszerről sem fért bele most több, ezért elnézéseteket kérem. A végső értékelés bonyolult feladat: az akció dús, reflexekkel is operáló játékmenet igen üde színfolt a palettán, azonban mindez az egyelőre igen csak minimalista PVP rendszerrel nyakon öntve valahogy kevésnek érződik. Ettől függetlenül azonban ideig-óráig nagyon szórakoztató lehet, ha a különös, kicsit túlcsicsázott színvilága bejön, az elkövetkezendő pár hónapban pedig remélhetőleg a bennmaradt komolyabb bugokat is kiirtják majd.

pc guru

GRAFIKA	08	
ZENE/HANG	07	
JÁTÉKÉLMÉNY	06	

Ha túltesszük magunkat azon, hogy a játék igen nehezen segíti elő azt, hogy beleéljük magunkat, egy igen érdekes alternatívát láthatunk az MMORPG kategória fejlődésére: reflexek kontra statisztikák. Az új formula pedig ideig-óráig még szórakoztató is lehet.

NIGHTBAGOLY

PRO:

- + Kellően interaktív harcrendszer
- + A karakterduplikáció okos gondolat volt

KONTRA:

- - Bugos
- - A tárgyalkotás bonyolult
- - Kevéske hangulat

JÁTÉKÉLMÉNY:

7.0

Tipikus MMORPG, ha túlteszed magad a stílusán, hogy meglehetősen monoton, akkor bizony nehéz róla leszokni.

PGO GYORSLINK: 444

WOW: BURNING CRUSADE	98%
WORLD OF WARCRAFT	96%
LOTRO: SOA	94%

Filmőrült a tesód? A gyerek folyton a moziműsort bújja?

LEPD MEG SZERETTEIDET

VOX mozimagazin® ELŐFIZETÉSSEL KARÁCSONYRA,

S MI MEGLEPÜNK KÉT LAPSZÁMMAL!

Sőt, most igazán jól járhatsz, hiszen a 2007. december 31-ig beérkező éves előfizetések sorsoláson vesznek részt, és jó eséllyel tiéd lehet egy, a Young B. T. S. Kft. által felajánlott

100 db

IQUA BHS-701
bluetooth sztereó headset
közül!

Előfizetni a következő módokon tudsz:

- e-mailben: **elofizetes@vox.hu**
- smsben a **06-91-333-443**-as számra küldött üzenettel (175 Ft + 35 Ft áfa), ami a következőket tartalmazza: elofiz # név és cím ahova a csekket küldjük
- a **VOX.hu** honlapon
- illetve postai úton: **VOX mozimagazin® szerkesztősége,** 1037 Budapest, Zúzmara utca 5.

Young
Kapocs ember és telekommunikáció között

iqua
Communicate in style

Az éves előfizetés díja 7770 Ft, amiért 12 hónapig házhoz megy Magyarország legnagyobb filmmagazinja. *(a lap ára újságárusoknál 777 Ft)*

További részletek és a pontos előfizetési feltételek a www.VOX.hu weboldalon találhatók!

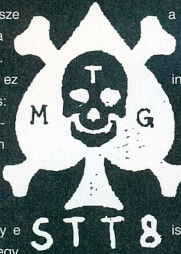
A dán IO Interactive-ot 1998 szeptemberében hozta létre a Nordisk Film & TV és a játékfejlesztő Reto-Moto, magját az Amiga demo-scene ismert csapata, a The Silents alkotta (ennek tagja volt Jesper Kyd is). A stúdió a 2000 novemberében megjelent Hitman: Codename 47-tel rögtön sikert aratott, a 2002-es 2. rész már 3 millió példányban kelt el. 2003-ban új stílusú játékkal jelentkeztek, Freedom Fighters címmel. A cég 2004 márciusában állandó kiadójuk, az Eidos tulajdonába került, annak független fejlesztőstúdiójaként.

EGY KIS NEVELÉS

KANE & LYNCH: DEAD MEN

fejlesztő > IO Interactive kiadó > Eidos
web > www.kaneandlynch.com

Annak, hogy utálom a karácsonyt, számos oka van, azonban itt és most maradjunk egynél: a játékipart tekintve azért, mert ilyenkor a kiadók egy része úgy dönt, ha kész, ha nem, piacra dobja aktuális sikergyanús alkotását. Ilyen a Kane & Lynch is – számomra ez az év egyik csalódása. Költői a kérdés: bölcs döntés egy kapkodva befejezett akciójátékot piacra dobni olyan címekkel egy időben, mint a GoW, a CoD4, az UT3, a Crysis, vagy konzolon a Halo3 és az Uncharted? Bármennyire is úgy készültem, hogy e tesztben majd örömtáncot lejtek, egy búsulós botolós lett belőle...



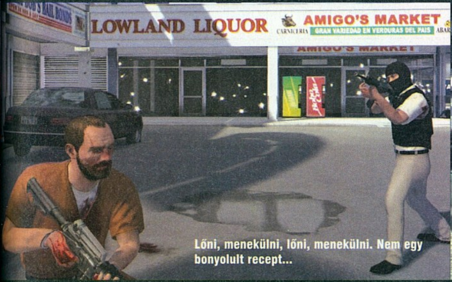
SZEMBESÍTVE, SZEMLESÜTVE

Nyeljük le az első keserű pirulát: PC-re konzolos átiratot kaptunk. Sietek hozzátenni, ahhoz képest tisztességes munkát, hiszen legalább az irányítást be lehet lőni használhatóra, a nehezebb falat a mentési rendszer. „Checkpoint” szisztéma van, a pályák etapokra vannak osztva, ezek elején automatikus mentés történik, ha elszúrod a feladatot, innen indulsz újra, kilépés után viszont az adott missziót elölről kell kezdened (gyorsmentés sincs). Az egyetlen pozitívum, hogy bármelyik küldetést megismételheted a három nehézségi szint akármelyikén (erre néha szükséged is lesz).

A sztoriról előzeteseinkben már szóltunk. Igen jól megírt anyag, bár azért nem túl eredeti, és érzésem szerint – tán épp az idő rövidsége miatt – meg is húzták picit a srácok. Ennek több jele is van, az egyik a könnyű fokozaton 6-7 órányi (!) játékidő, a másik pár momentum – például elindulsz Tokióból, és Havannába érve az addig sima arcú Kane komán hónapos szakáll virít. Sem ez nincs megmagyarázva, sem két hősünk vagy társaik előélete (csak utalások történnek ezekre), emiatt a jellemábrázolás sekélyes (bár a két főfigura remek), márpedig egy csapatalapú akciónál ez fontos lenne a személyes kötődés miatt. Amúgy a történet erősen Max Payne beütésű, és rengeteg filmes utalást találnak benne a mozi szerelmesei (Heat, Collateral, Cohen és Tate, Mátrix stb.) – ez az elem mindenképp a játék legerősebb pontja.

Törékeny multi

Fragile Alliance, azaz „Törékeny szövetség” a neve a játék egyetlen többszemélyes módjának. Okos ötlet: szólista és csapatalapú móka egyszerre. El kell lopnunk egy szajrét, és eljuttatni a pálya túlfelébe, rendőrtömegen át. A meccs végén a rablók elosztják a zsákmányt, ám ha valaki megöli a társát, a tőle elvett pénz csak az övé lesz – de kap egy „billogot”. Ha valaki egy árulót megöl, extra léhez jut. A halott bűnözők zsarukként élednek újra, a visszaszerzett pénz 10%-át megkapják, ha viszont korábbi gyilkosukat ölik meg, nagyobb részesedés a jutalmuk. Aljas, „dönts okosan” móka, jó lenne, ha jó lenne...



Lőni, menekülni, lőni, menekülni. Nem egy bonyolult recept...

Lesz a Colleteralt idéző diszkós balhé is, mi pedig az ilyeneket szeretjük...

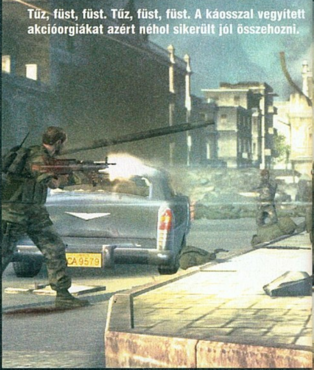
FÉLIG ÁTSÜTVE...

Ha már szóba hoztam, térjünk is rá a csapatalapú mókára. Fájdalom, ezt csonkította meg legjobban a kapkodás: félkész, befejezetlen, ami azért is gázos, mert ugyanezek a srácok készítették a Freedom Fighterst, ami ezen a téren megállta a helyét. Mindössze három utasítást adhatsz ki: „kövess / hozzám", „támadd őt", valamint „menj oda és maradj ott". Sajnos embereid leginkább azért vannak, hogy útban legyenek: a fegyvered elé állnak, berohannak a tűzvonalba (erre a „hozzám" parancs esetén is számíthatsz, az útkeresés hibájának „hála"), kitakarják a képet. Épp ezért a legtöbb pályán a „dekkolj" ukázt adtam ki, és egyedül álltam neki a vadászatnak, ami más okból is ajánlatos. Amikor hősödet lelövik, elindul egy belső számláló; ha ezalatt egy társad odaér hozzá és belenyom egy adag adrenalint, feltámadsz (nagyvonalúan lendüljünk túl azon, hogyan is kezel ez egy fejlövést...). Ha nem ér oda, meghalsz. Ha egy adott időn belül kapsz két dózist, a túladagolásba pusztulsz bele. Ha egy társad elesik, neked kell beadni neki az anyagot, ugyanis ha bárki a teamből elpatkol, a küldetésnek szintén vége. Ezért kell biztonságos helyen, de elérhető távolságban leparkolni a srácokat – no, ennyit a csapattaktikáról... A másik félkész pite a fedezékrendszer, mely a GoW-ban vagy az R6: Vegasban működik, itt kevésbé. Hősünk, amint egy megfelelő tereptárgy közelébe ér, hozzátapad; sajnos Murphy idevágó törvénye alapján ez néha a legrosszabbkor következik be, olykor pedig, amikor direkt ez lenne a célod, nem – hogy mi alapján dönti el a motor egy objektumról, hogy az „ragadós-e" vagy sem, passzolom. Hozzáteszem, ebben az elemben azért van pozitívum: a terepen rengeteg lehetőség van a fedezékbe húzódásra és az onnan akciózásra (vak- és célzott tüzelés formájában egyaránt), ami azért fájó, mert mutatja, hogy milyen jó kis cucc is lett volna ez, ha hagyják a srácokat dolgozni. Apropó, terep: másik nagy szívfájdalmam, hogy a pályák lineárisak. Alig van egy-két variációs lehetőség (pl. lemész egy ösvényen, vagy leereszkedsz kötélen), a többi halott anyag: házak, melyek ajtaja csak textúra, láthatatlan fallal (!) körbezárt pályák. Még valami: a játék agyon van szkriptelve, az ellenségek mindig ugyanott jelennek meg (sőt, míg át nem haladsz egy adott ponton, mozdulatlan, élettelen bábuk), és bár hajtja őket egy közepes szintű intelligencia, kiismerhetők.

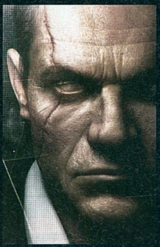
AKCIÓ, CSAPÓ, VÉGE

Sajnos a küldetések sem túl változatosak: el kell jutnod a pálya egyik feléből a másikba, lelőve mindenkit, aki utadba áll. Van egy mesterlövészes kíséret, és két rakétavetős vadászat tankra, helikopterre, a többi a szokásos lövöldözés – bár tény, hogy a pörgős, folyamatos akció jól eladja magát. Egy pisztoly, egy nagyobb jószág és pár gránát lehet nálad (utóbbit nem sokat használtam, mert elég kiszámíthatatlan, hová esik). Az arzenál java részét gépfegyverek alkotják (puska, RPG és gránátvető van pluszban), melyek között nagy különbség nincs, bár karakterisztikájuk felismerhető, de a célnak bármelyik megfelel. Legtöbbször azért cserélsz vasat, mert a pályán extralőszer nincs, csak az elejtett harceszközökben; a tár kiürülése előtt Kane kiabál egyet, ha társaidnál van muníció, az adott koma fölött megjelenik egy ikon, oda kell menni, és megtörténik az ügylet, de a fent leírtak miatt egyszerűbb a hulláktól rekvirálni (egyébként lehet fegyvert is cserélni a többiekkel, de ezt egyszer sem használtam, e nélkül is boldogulsz). Az újratöltés automatikus, ez is fájni fog néha, hiszen hősöd képes a legrosszabb pillanatban nekiállni ennek – jobban örültem volna, ha ezt magam intézhetem. Ha kivégezted a rövidke szóló küldetéssort (kétféle befejezés van, egyik sem ad feloldást, tipikus „cliffhanger", azaz „folyt. köv." megoldás; a rövidség pedig viszonylagos, mert van pár pálya, ami túlságosan is szívatós – ezzel szemben van néhány egészen zseniális (!) küldetés is), jöhetne

> „A program az elkapkodott, félkészen kiadott játékok iskolapéldája"



Tűz, füst, füst. Tűz, füst, füst. A káosszal vegyített akcióorgiákat azért néhol sikerült jól összehozni.



KANE, A ZSOLDOS

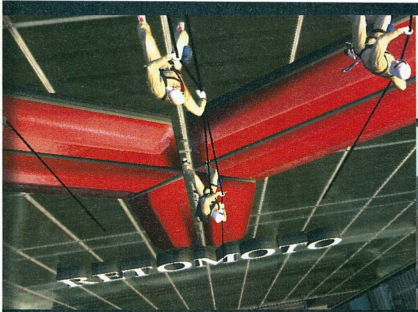
Adam „Kane" Marcus kisfia kétéves korában apja szolgálati pisztolyával játszott, mely elsült, és ez a gyermek halálát okozta. Felesége ezért őt okolta, és elhagyta; lánya ekkor ötéves volt, az azóta eltelt 14 évben nem találkoztak. Pár év múlva Kane a világ legkeményebb zsoldosalakulata, a The7 tagja lett. Egy venezuelai bevetés tragikus véget ért: 25 helybéli civil és a csapat nagy része tűzhalált halt. Kane volt az egyetlen túlélő, és állítólag társait cserbenhagyva, hatalmas értékű zsákmánnyal távozott. Az Államokba érve letartóztatták és halálra ítélték. A pénz soha nem került elő.

NYEREMÉNYJÁTÉK!

Tedd próbára a szerencsédet. A helyes megfejtők között egy DVD-vel megtoldott Kane & Lynch kerül kisorsolásra!

KI RENDEZTE A SZEMTŐL SZEMBE CÍMŰ FILMET?

A megfejtéseket a **bate@pcguru.hu** címre várjuk **2008. január 1**-ig!



A helikopteres, falmászós, cselesen behatolós rész azért elég korrektre sikerült...

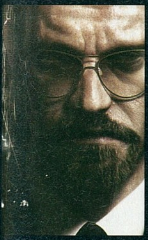
a többszemélyes mód. Jöhetne, de nem jön. Van egy kooperatív móka, ami csak offline, osztott képernyős. 2007-ben. PC-n. Megnéztem volna (a másik játékos Lynchet irányítja), ám rábökve a játék közölte, hogy csatlakoztassak egy vagy két Xbox 360 kontrollert a géphez. Ööö... Az online multi alapötlete zseniális (lásd külön), kivitelezése csapnivaló, ugyanis csak négy pálya van, a fedezékrendszer és az MI botladozása itt főleg visszaüt, mindehhez jön a Windows Live, mely miatt a játék rendszeresen összeomlik és „lagol" (bár az instabilitás nem csak e szolgáltatás számlájára írható, a cucc maga is bugos a „bétakiadás" miatt) – játékost jelenleg alig találni a szervereken. Pedig tényleg unikum lehetett volna – ez is...

ÉS TÉNYLEG VÉGE... VÉGE?

A külsőségekre sok szót nem akarok vesztegetni, nekem kicsit idejétmúltnak tűnik: „plasztik" figurák, villogó, helyenként csúnya és élettelen textúrák, tárgyakba süppedő és azokon áteső karakterek, hibázó rongybaba-fizika – egyedül a rombolható környezettel voltam kibékülve. A külső helyszínek hangulatosak (értékeljük az igyekezetet), a belsők szegényesebbek. A gépigény viszont mindennek ellentmondani látszik: nekem 1024-ben erősen le kellett butítanom a grafikát, hogy a 6600GT-n elkocogjon. Konzolon nyilván szebb és használhatóbb a portéka, és ha valakinek ajánlanom kellene ezt a játékot, azt javasolnám, ott próbálja ki, már csak az irányítás miatt is. A hangok rendben vannak; a zenéhez azt hiszem, elég annyi, hogy Jesper Kyd szerezte, a szinkron profi (bár a szájmozgás hiánya kínos...). Még egy briliáns ötletet megemlítek: a pályák közti töltések párbeszéddel vannak kitöltve (bravó!); maguk a dialógusok amúgy szinte tökéletesek, bár azt, hogy minden második szó ama bizonyos, f-fel kezdődő négybetűs, kissé öncélúnak érzem.

A Kane & Lynch a kihagyott lehetőségek és a hibás kiadói döntés állatorvosi lova. 2008 tavaszának/nyarának kiemelkedő akciócíme lehetett volna, így azonban 2007 végének egyik „shootere" a sok közül, mely a zsenialitás szikráját hordozza magában, és csak sajnálni lehet, hogy ez a szikra el lett taposva. Kipróbálásra a sztorija, a két főhőse, hangulata miatt érdemes, aki a műfajt szereti, pár órát jól eltölthet vele, ha viszont egy igazán jó akciójátékot akarsz, válassz a cikk elején felsoroltak közül. Csak magamat tudom ismételni: kár ezért a cuccért – nagyon nagy kár. Potenciál viszont van benne akár egy jó mozifilmre (már készül is!), akár egy második részre. Kérdés, hogy mindezek után mennyi remény van az utóbbira...

Biztos eljön majd az idő, mikor nem jut minden gonosz azonnal rakétavetőhöz...



LYNCH, A „PSZICHÓ"

James Seth Lynch egyszerű detroiti munkásember volt, ám egy nap megpattant valami odabent: ájulások, látomások, hallucinációk törtek rá, állapota egyre rosszabbodott, amit mind komolyabb gyógyszerezéssel tudott csak szinten tartani. Végül már komplett „áramszünetek" álltak be, magához térve nem tudta, hol volt, mit csinált. Egy nap feleségét lemészárolva találta a nappaliban; a nyomozás őt találta bűnösnek, így halálra ítélték, bár Lynch meg van győződve ártatlanságáról. Az orvosi jelentés szerint állapotában a skizofrénia összes általános jellemzője felismerhető.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Újabb játék, melyet félkészen és kiherélve adtak ki, pedig nagy potenciál rejlik (rejlett) benne. Egy remek sztori, emlékezetes dialógusok és főhősök, jó ötletek, kontra a minden porcikáján érezhető kapkodás. „Mozis" akciócímnek még így is élvezhető, de nagy elvárásaid ne legyenek...

KREDENC

PRO:
+ Jó sztori, remek dialógusok
+ A multi alapötlete
+ A zsenialitás szikrája

KONTRA:
- Rövid, egyszer használatos
- Félkész, bugos
- Az osztott képernyős kooperáció

JÁTÉKÉLMÉNY:

7.0

Hullámvasút. A sztori, a dialógusok cipelik a hátukon a játékot, a „nagy pillanatok" közti akciók a mechanizmus hibái miatt leültetik az egészet.

PGO GYORSLINK: 249

MAX PAYNE 2	89%
INFERNAL	78%
GEARS OF WAR	89%

GÉPIGÉNY: PIII 2 GHz / AMD XP 2000+, 1 GB RAM, 128 MB DX9 shader 3.0 VGA (min. GF6200 / ATi X1300)

írta · Bate

Fát ültetek, Pinátát nevelek...
fejlesztő > Climax kiadó > Microsoft
web > www.vivapinata.com

VIVA PINATA

Ha az ember megpillantja a Viva Pinata borítóját, az joggal kérdezheti: ez most komoly? Vegyem meg? Játsszak vele? Magam is némi szkepticizmussal hallgattam Grath, Rbaly és Chris beszámolóit, miközben azt ecsetelték nekem, hogy igenis egy remek játékkal van dolgom és ne hagyjam, hogy az elsőre gyerekesnek tetsző design befolyásolja az ítéletemet.

Tény, hogy az első, amivel találkozunk az a gyerekkönyveket és a rajzfilmeket idéző látvány, ami az apokaliptikus csataterekhez és a csernobili pusztulásához szokott játékosoknak elsőre kicsit émelyítő lehet. Persze jöhetnek a riposztok, hogy mit keresnének egy kertben a hardcore játékosok, mikor ez egy gyerekprogram. Nos, gyorsan le is szögezném, hogy ez a lehető legnagyobb tévedés a VP-t övező hamis próféciák között, s bár valóban nem az FPS őrülteket veszi célba, aki valaha kellemes perceket töltött a Sim City bármely epizódjával, vagy akár a Simsszel, annak ezt a játékot is mindenképpen ki kell próbálnia.

Pénz, pénz, pénz...

Mint mindenütt a világban, itt is a pénz az elsődleges tényezője, mozgatórugója a dolgok kedvező alakulásának. De hogyan is szerezhetünk az áhított csokiérmékből minél többet, minél könnyebben, s persze mindezt a lehető legrövidebb idő alatt? A következő pár oldalon mindenre fény derül. Olvassátok!

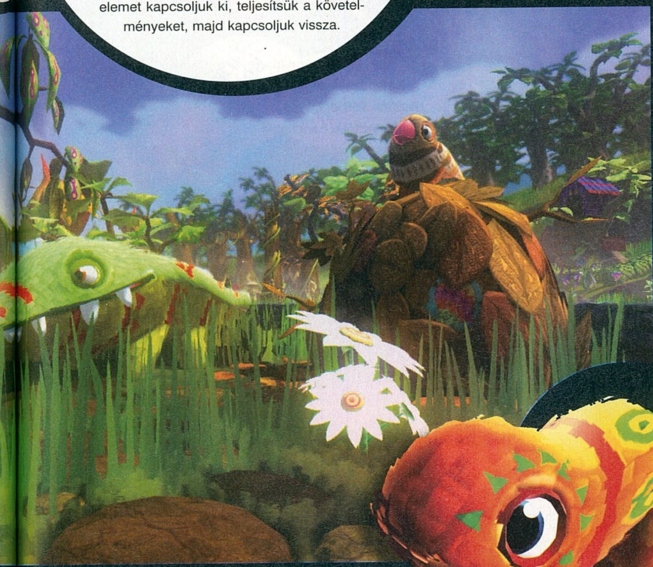
A játék elején a Tafflykból lehet igen szép summát kinyerni. Csábítsunk a kertünkbe sokat, valamint pároztassuk őket, ahogy a csövön kifér. Majd vegyünk egy fáklyát a kertbe, s reptessük át őket rajta. Amikor lángolnak, gyorsan oltsuk el őket. Ettől átalakulnak Redhottá, ami egyrészt egy új Pinata faj, másrészt darabjuk 2100 csokiérmét ér.

Tippek-trükkök!

Jóformán az összes mag jó bevételi forrás lehet, ha a színének megfelelő trágyával locsoljuk meg, Ivor Bargain trágyája mindenre ugyanúgy hat, mintha a színének megfelelően használnánk. A növényeket háromszor kell meglocsolni a sikeres gyorsított növelés érdekében, a fákat fejlődési stádiumonként háromszor. Itt általában a levelek kihajtásakor van stádiumváltás, magas hang jelzi a helyes öntözési időt.

A savanyú lényeket riasztó Totemoszlop elemeinek a fénye ki- illetve bekapcsolható. Amikor világít, az adott savanyú Pinata nem fog megjelenni zargatni a lakókat. Amennyiben valamelyiküket szeretnénk becsábítani a kertünkbe (mert ezt is lehet), akkor az adott elemet kapcsoljuk ki, teljesítsük a követelményeket, majd kapcsoljuk vissza.

A piros színben tündöklő savanyúk olykor komoly fejfájást okoznak majd nekünk.



EZ ITT A KERT

Amint átverekedtük magunkat a színes, majdnem szagos menün, egy kissé elhanyagolt szigeten találjuk magunkat, ahol kapunk egy darabka placcot, azon célból, hogy kialakítsuk rajta a saját kis világunkat. A tutorial kissé idegesítő lehet azok számára, akik elsőre átlátják a szisztémát, akik viszont korrekt betanításra vágynak, azok bizonyosan értékelni fogják. Ezen túra alatt megismerkedünk a létfontosságú eszközeinkkel (ásó, kanna), a lehetséges kertépítési opciókkal (ásás, magvetés) és találkozunk azokkal a személyekkel, akik végigkísérik majd az egész játékot (első rokonunk Leafos, aki mindig hasznos tanácsokkal lát el, a Pináták lakóhelyeit építő mesterember és növénymániás családtagunk, Seedos, akitől a kertünk fejlődéséhez szükséges magokat kapjuk). Miközben nekilátunk a szemétirtásnak és a kapott te-

A képen látható maszkos úriember az egyik legnagyobb ellenfelünk – ha feltűnik, akkor bizony bajban vagyunk.

Egyes egyedek kertünkbe csábítása nem is olyan egyszerű, olykor órákat igénylő feladat.

rület csinosítgatásának, feltűnnek az első Pináták, s ezzel be is indul az élet a kertben, hiszen szinte minden összefügg mindennel, a látogatókra hatással vannak a növények, azok mennyisége és minősége (vagy éppen hiánya), a már feltűnt állatok, és az, hogy a lehetséges kertopciókból (tó, alacsony fű, magas fű) mennyit használtunk fel a birodalmunkban. A cél természetesen tapasztalati pontok szerzése és a szintlépés, amivel magunk is fejlődünk. Minden egyes, a kertben elvégzett cselekedet (ásás, fűnevelés, Pináták becsalogatása, magok elültetése...) számít és ahogy egyre tapasztaltabbak leszünk, úgy nyílnak előttünk újabb és újabb lehetőségek: fejlődik az ásónk (magágyást tudunk készíteni, erősebbet csapunk), az öntözőkannánk, és a szigeten található boltokban is egyre több áru jelenik meg. Vannak ugyanis boltok, sorban nyílnak meg, ahogy egyre fejlettebbek vagyunk, és különböző portékákat kínálnak nekünk (vetőmagok, kerti kellékek, trágyák, Pináták, kerti alkalmazottak és hasonló jóságok). Lévén boltokról van szó, vásárolnunk kell, csokiérmékkel fizetünk, amelyeket a kert karbantartásáért, a Pináták és növények eladásáért kapunk.

Tippek-trükkök!

A Kapitányi vadászkés szobor távol tartja a kertedtől a banditákat, valamint Pester Professzort. A dísz a korábban koldusként mászkáló Ivor boltjában lesz kapható. Szintén Ivor fogja árusítani a Dastardos ijesztő szobrot. A nevében említett rossztevőt tartja távol a kertünktől.

CUKORFALATOK

Ahogy a program címe is mutatja, a játék alapvetően a Pináták körül forog: mind a kertépítgetés, mind a pénzgyűjtés lényegében azt szolgálja, hogy minél több Pinátát honosítsunk meg a területünkön. Minden papírmasé állatka esetében három feltételrendszert kell teljesítenünk. Az első, hogy egyáltalán felbukkanjanak a kertünk körül, ehhez általában bizonyos méretű zöldterülettel, illetve tóval kell rendelkeznünk, bizonyos esetekben pedig számít, hogy mi-

Több pénz...

Amint elérhető lesz a boltban mind a csilimag, mind a vörös trágya, elkezdhetünk nagy mennyiségben pénzt „termelni". A magokat lehetőleg közel ültesd egymáshoz négyesével, de arra ügyelj, hogy ne akadályozzák egymást a növésben. Így rakj le huszonöt-harminc palántát, (tízesével kell fizetni az eladónőnek), majd vásárolj vörös trágyát, s locsold meg mindegyik négyes csoportodat vele háromszor. Amint kipattogzottak a hüvelyeikből, négyszáz csokiérmét fog érni darabjuk, pár perc alatt kitermelve tíz-tizenkét ezer érmét.

A róka koma kedvenc csemegéje a nyuszi és a kacsa, érdemes vigyázni fájuk ha feltűnik a kis bestia.

Még több pénz!

A másik ilyen jól jövedelmező növény az Orchidea virága. Miután a hozzánk betévedt koldusnak adunk 1000 érmét, Ő megnyitja a boltját, ahol a legütősebb trágya lesz kapható. Amint az orchidea mag is elérhetővé válik, azt az elültetése után szintén háromszor kell megszórni az Ivor Bargain (ex-koldus) féle speciális trágyával. A virág gyorsan nő, értéke a darabonkénti 1800-ban állapodik meg.

lyen növények vannak a kertünkben. A második szakasz a Pinata kertünkbe csábítása, ami a játék előrehaladtával egyre bonyolultabb feladat. Kezdetben elég egy-két gyümölcs, vagy más növény, később egyre több általunk nevelt palántára lesz szükség, és beindul a biológia is, így például a béka csak akkor ragad meg a portánkon, hogyha elfogyasztott egy már itt élő legyet. Fel kell tehát készülnünk, hogy egyes egyedeket el fogunk veszteni annak érdekében, hogy a nagyobb, szebb, értékesebb állatkákat a kertünkben tudhassuk. A Pináták jelenléte azonban még nem minden, a harmadik fázis, hogy adott teremtményből kettő is nálunk sündörögjön, és lehetőleg románcra lépjenek – ezt is nekünk kell elősegítenünk. A párzási tánc és a poronty megjelenésének természetesen szintén feltételei vannak, értelemszerűen itt is egyre bonyolultabb, összetettebb feladatok várnak ránk. Minden esetben szükségünk lesz egy fajta szerinti saját házikóra, ahol létrejöhet a nász,

> „Az igencsak cukormázas külső alatt komoly tartalom lakozik."

továbbá mindenféle szükségleteket kell majd kielégítenünk: gyümölcsök, állatok, egyebek elfogyasztása és társaik. Természetesen az élet egy pillanatra sem áll meg, folyamatosan tűnnek fel az újabb egyedek, s ha jól dolgozunk, akkor a kertünk mérete is növekedni fog, új kihívás elé állítva ezzel a játékost. A finomságok persze csak ez után következnek, lehetőségünk van ugyanis új Pinata fajok létrehozására, sőt kedvenceinknek saját nevet adhatunk, és a végletekig díszíthetjük őket mindenféle kiegészítőkkel, a testrészektől a legvadabb fejfedőkig. A folyamatos termelés mellett tehát szakíthatunk arra is időt, hogy teljesen a saját ízlésünkre szabjuk kertünket, ezzel tovább növelve a játék személyes értékét.

SAVANYÚSÁG

Azonban, ahogy azt már a Hupikék Törpikék is megénekelték anno: az élet nem csak játék és mese. Ahogy az életben, úgy a játékban is feltűnnek a kártevők, hogy lépten-nyomon megsavanyítsák az életünket. Ahogy egyre magasabb szintű kertésszé válunk, úgy nőnek meg a Pinátáinkra vadászó teremtmények, szépséges lényeink ellentettjei, a savanyúk, akik betegséget és halált hoznak állatkáinkra. A gazfickók persze nem kikerülhetetlenek, a program hangjelzéssel figyelmeztet jelenlétükre és ha elég gyorsak vagyunk, akkor lapátunkkal azonnal szétcsaphatjuk őket. Ha bokros teendőink miatt nem érkeznénk időben, még nincs nagy baj, hiszen a savanyú cukrokat, amit egyes lények szórnak el, meg tudjuk semmisíteni, de ha mégsem, a beteg állatkákhoz hívhatunk orvost, aki jó pénzért gatyába rázza a rossz helyen torkoskodó egyedeket. Probléma akkor van, mikor Dastardos is bejáratos lesz a kertünkbe, ő a beteg Pi-

Nyerd meg!!!

3 darab **VIVA PINATA** szoftvert sorsolunk ki azon olvasóink között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre:

Honnan származnak eredetileg a Pináták?

Válaszaitokat a **bate@pcguru.hu** címre várjuk "Viva Pinata" jeligével. A levelek beérkezésének határideje: **2008. január 1.**

Új fajok

REDHOTT: Repítsünk át a fáklyán egy Taffyt, majd oltsuk el.
SALAMANGO: Etessünk csilit a Newtgattal.
CANDARY: Adjunk boglárkát a Sparrowmintnek.
JUICY GOOSE: Az egres hatására változik át eme állatkává a Quackberry.
ZUMBUG: Adjunk a Horstachionak szedret és százszorszépet.
PIGXIE: Hozzá egy Rashberry és egy Swanana románca szükséges, de előtte még az építésznél megjelenő Mystery otthont húzzuk fel. Ez után jöhet a két állat románca, s az előre megépített kunyhó lesz Pigxie otthona.
LACKATOAD: A Lickatoadnak kell adnunk egy nadragulyabogyót, s mielőtt beteg lenne tőle, a fejére kell koppintanunk a lapáttal. Hálából átváltozik Lackatoaddá.
TWINGERSNAP: Házasítsunk össze két Syrupentet, majd figyeljük nagyon a tojásukat. Kikelés előtt pattog pár aprót, majd a végén egy nagyobbat. Ekkor üssük szét a lapátunkkal s eme új faj fog a világra jönni.

náták szagára jön, s ha nem cselekedünk időben, baltájával felnyitja a magatehetetlen prédákat, rengeteg munkánknak vetve ezzel véget. Állatkáink persze nem csak a különböző gonosz lényektől válhatnak beteggé, ahogy a valóságban is, itt sem szeret mindenki mindenkit, így pártfogoltjaink néha összekapnak, és a verekedés eredménye egy győztes, és egy beteg, akit természetesen szintén a doktorral kell kezeltetnünk. Ezen tényezők persze csak olyan „savanyúságai" a játéknak, mint ami egy jó ebédet is igazán ízletessé tesz. Segítségükkel a játék akkor is kihívás marad, mikor már belejöttünk a kertészkedésbe, a rosszakarók jelenléte színesíti a palettát és egy percre sem hagyja ellustulni a játékost.

KELL EZ?

Ha a válasz a fentiek alapján nem lenne egyértelmű: persze, hogy kell! Hosszú oldalakon lehetne még ecsetelni a játék erényeit, összetettségét, de a helyünk véges, s bizony azt kell mondanom, hogy az előző számban található bemutatóval együtt sem mondtunk még el mindent (már csak ezért is érdemes nekiülni, hogy minden titkát felfedezhessük). Ami bizonyos, hogy most már én is beállok Grath, Chris és Rbaly mellé, és dicsőítem a játékot, értékére mi lehetne nagyobb bizonyíték, mint hogy az első alkalommal leültem elé olyan este kilenc felé, s csupán hajnali négy körül tudtam magukra hagyni Pinátáimat. Mert ez a program játszatja magát: még egy növény, még egy Pinata, na még ezt megveszem, megvárom a következő szintet, őket még pároztatom... s így tovább, szemernyi unalom nélkül, színtiszta szórakozás, igazi stratégia, a lehető legnagyobb lelkesedéssel ajánlom mindenkinek.

PC GURU

GRAFIKA	09	
ZENE/HANG	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	09	

Végre PC-n is elérhető az egyik legélvezetesebb és legszebb stratégiai játék, ami az elmúlt években feltűnt a játékok piacán. A játékmenet hihetetlen élmény, fantasztikus nézni, ahogy megtelik élettel a kertünk. Melegen ajánljuk mindenkinek, azonban nagy fekete pont az MS-nek a szinkron hiánya miatt.

BATE

PRO:
- + Látvány (kert és a lények)
- + Stratégia
- + Folyamatos kihívás

KONTRA:
- - A szinkron fájdalmas hiánya

8.9

JÁTÉKÉLMÉNY:

Amint belejövünk az irányításba, kiismerjük a játékmenetet, a játék hihetetlen szórakozássá válik, amely hosszú órák után is képes újat mutatni.

PGO GYORSLINK: 822

THE SIMS 2	92%
THE SIMS 2: JÓ UTAT	78%
THE SIMS 2: ÉVSZAKOK	89%

Még egy kis fájdalomcsillapító... írta · Tika

PAINKILLER Overdose

A Mindware Studios 2001 óta létezik, és a történelmi Prágában ütött tanyát. A két éve, Cold War címmel kiadott, némileg a Splinter Cellt másoló lopakodós játékuk enyhén szólva is a felejthető kategóriát súrolta, alulról. Ám a merő önszorgalomból tákolt Painkiller modifikációjuk felkeltette a Deamcatcher figyelmét, így most ennek gyümölcsét élvezhetjük.

fejlesztő > Mindware Studios kiadó > Dreamcatcher/JoWood web > www.projectoverdose.com

2004-ben a People Can Fly formáció egy Doom-remake-nek is felfogható, szaftos, amolyan irts, amíg bírsz FPS-t adott közre. A Painkillerben aztán az is kiderült, hogy van élet a halál után. A műfaj korlátait minimálisan feszegető játék ugyanis hozta a formáját, és dacára, hogy csupán a reflexek lettek megdolgoztatva, a sírból kikelő főhős, és a megváltás ígéretében véghezvitt mészárlás komoly technológiai háttérrel (házon belül fejlesztett Pain engine és Havoc fizika) felvértezve, megtalálta az utat a szívekhez - különösen a cölöpvetővel...

Most átugorjuk a szokásos flikflakkot, és rögtön az elején lelövöm a poént, nevezetesen hogy az Overdose-ra egy lyukas garast sem tennék, mert ez bizony nemhogy befutó, de még sereghajtóként is karcsú az eredeti Painkiller palettán. Mint tudjuk, az ominózus mű modifikációként kezdte a pályafutását, így a grafikát, fizikát és a kezelőfelületet halvány tuninggal illette csak az alkotói kéz. Miközben tehát álmélkodva toljuk magasabbra a felbontást, és tér vissza a közepes konfigokba vetett hit, azért jegyezzük meg, hogy a két évvel ezelőtti színvonalat még megbocsátanánk, de a töltögetéssel járó hosszú pauzát már nem. Ha mégis, akkor íme a történet zanzásítva: a menny és pokol idővtlen harcából egy fél-démon fél-angyal szerzet emelkedik ki, aki csúnyán megorrolt némi bebörtönzés, és holmi kínzás miatt, így újfent magunk alá gyűrjük a pokol seregeit.

Belial, amolyan Duke-os figura, cinikus, jópofa kommentárokkal (az épp begyűjtött lelkek ízét minősíti többek között), ezt mindenképp írjuk a javára. A recept pedig a megszokott: arénaszerű helyszínek láncolatán haladsz végig, miközben BANG – lezáródnak a kapuk, a zenekar belecsap a húrokba, aztán minden irányból megindul a szörnyek áradata, és irtás. Ahogy a Painkillerben, úgy itt is, 66 darab lélek begyűjtése után kvázi überdémonként szaggathatsz néhány másodpercig, továbbá minden fejezetet egy epikus méretű szörny, gépóriás vagy a szakasz stílusához passzoló entitás zár, ahol köldökig fel kell kötni azt a bizonyos gatyát. Aztán ha hajlandó vagy olyan ötletes kihívásokat teljesíteni, mint például páncél nélkül, esetleg csak egyetlen fegyvert használva kijátszani az adott pályát, akkor az ismerős Black Tarrot kártyákhoz juthatsz.

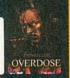
Sajnos nincs zúzós zene, pedig kéne, a környezet sem igazán borzongtató, így végül egyedüli mentsvárunk a szörnyek, hogy a kötelező lelki sérüléseket beszerezhessük. Van belőlük fél-, és felfordított fejű, aztán zombitól a kohászig szinte minden, persze kellemesen elferdítve, lefűrészelve, megcsonkítva – illesse hát dicséret. Egyébként a daraboláshoz felsorakozó fegyverkészlet nagyobbik fele a Painkillerre hajaz, míg a maradék – letépett démonfej, az alap, trancsírozó Cube, ill. a bumerángként használható kés – már egész ötletes.

Végezetül elmondanám, hogy ez a pokol, purgatórium, lávafolyamok, és ókori motívumokkal átszőtt kezdeti bolyongás annyira lemerített téma, hogy szinte unottan leragaszthatnánk a tűzgombot, de néhány felvonás, mint Japán, vagy a viking éra, illetve említhetném a polgárháborús közeget, ideig-óráig átnyomorgatnak az unalmas tömegen. Amiért viszont mindenképp érdemes lehet Overdose-olni, az a redneck (farm téma) közösség. Hentesekké változott szarvasmarhák, tyúkrakétákat köpködő ólak, egyszóval eszement ötletek, miközben mérget vennék rá, hogy a Mindware-nál ezt halálosan komolyan gondolták...

Boci-boci tarka, se füle se farka - ettől lett véres lett a köpeny alja..

pc guru

GRAFIKA	06	
ZENE/HANG	05	
JÁTÉKÉLMÉNY	07	



Az Overdose a sorozat leggyengébb láncszeme, miközben insomnián, a második legbénább fokozaton is durva a kihívás. No nem az AI táltosodott meg, inkább a szörnyfelhozatal lett durvább. A régi paráztatós hangulat alább hagyott, a Pain engine kissé megöregedett, és a zenéről is nekünk kell gondoskodni...

TIKA

PGO GYORSLINK: 762

6.2

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIII 1,5GHz
Memória: 512MB RAM
Op. rendszer: 2000/XP/Vista
Szabad hely: 2,5GB
Video: 128MB VRAM

Krízishelyzetben a város... írta · Kredenc

SIM CITY
Társadalmak

fejlesztő > Tilted Mill Entertainment kiadó > Electronic Arts web > simcity.ea.com

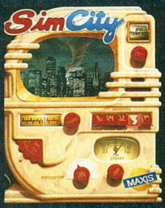
A hőskorszak egyik legnagyobb neve volt az Impression Games, és ennek főtervezője, Chris Beatrice, ki olyan ajándékokat adott nekünk, mint a Caesar, a Lords of the Realm, a Pharaoh és a Zeus. Beatrice úr 2001-ben alapította meg új cégét, a Tilted Mill Entertainmentet – de valahogy nem találják a fonalat. Első címük, a Children of the Nile még az aranykort idézte, aztán jött a csalódást okozó Caesar IV – és most a Társadalmak...

Van bennem megértés. Belátom, hogy a klasszikus SimCity széria nem egyszerű játék, azonban úgy érzem, nem lesz jó vége, ha elkezdünk minél egyszerűbb játékokat gyártani; felnő egy generáció, melynek álmában is gombnyomogatásra járnak az ujjai, szeme előtt színes fények és valós árnyékok ugrálnak, miközben agya elsorvad – gondolkodás helyett hovatovább csak arra használja, hogy alázatos fogyasztóvá váljon. Hogy picit elkalandoztam? Nem, nem annyira. Alanyunk ugyanis pontosan e nemzedéknek szól – de ne rohanjunk ennyire.

A békés tóparti telkek természetesen nagyban növelhetik a jókedvet. Ki ne szeretne ilyen helyen élni...

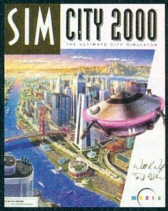
MINT A FAGOLYÓ: EGYSZERŰ...

A Társadalmak mechanizmusát korábban már bemutattam. Van hatféle társadalmi érték: termelékenység, jólét, kreativitás, spiritualitás, tekintély, tudás. A négy kategóriára (otthonok, munkahelyek, szórakozóhelyek, díszítőelemek) osztott „galériában" lévő épületek ezen értékeket növelik és / vagy csökkentik adott pontszámmal. Vegyünk példának egy kapitalista, jólétre alapuló települést. Lakóhelyként kinézel egy téglaházat, ez azonban 1 jólétet fogyaszt. Ha lepakolsz tíz ilyet, máris -10-en áll ez az érték, így a házak „nem működnek", nem fog senki beköltözni, míg ki nem egyenlíted a mérleget. Ezért leraksz egy irodaépületet (munkahely 20 „simegység" számára), ez ad 25 jólétet, ám 10 termelékenységet igényel. Most tehát ez utóbbi hiánya miatt nem fog üzemelni az objektum, így jön egy pláza, mely ugyan szintén fogyaszt 3 jólétet, de ad ugyanennyi termelékenységet – és így tovább. A mechanizmus ismeretében viszont máris előbukkan a legfőbb negatívum: bármennyire is okos és újszerű az ötlet, szemmel láthatólag a fejlesztők is belebonyolód-



SIMCITY 1989

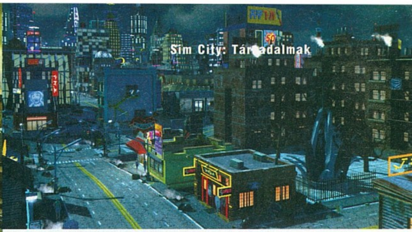
Will Wright gyermeke, melyben senki nem hitt, és mely műfajt teremtett... Az első játék, melyben nem voltak célok, csupán egy működő várost kellett építenünk. Az alapok itt már megjelentek: az RCI zónázás, áramellátás, közlekedés, adók, katasztrófák, és voltak scenariók is.



SIMCITY 2000 1993

Sokak szerint az egyik legjobb rész. Új dimetrikus nézőpont, új intézmények, erőművek, széleskörű közlekedés (kikötővel, reptérrel), zónánkénti adózás, városi rendeletek, összeköttetés a szomszédokkal, az ügyes „query tool", újsághírek...

Gyárvárosoknál nyugodtan elfelejthetjük a kék eget és a napsütést, szinte sosem lesz ezekben részünk.



Sim City: Társadalmak

Nap süt, kék az ég, zöld a pááááááázsit. Kis gyár a fák között nem bááááánt seeeeenkit...

tak. A legnagyobb gáz a logika feltűnő hiánya. Érthetetlen, hogy bizonyos épületek miért vannak adott kategóriában, és az is, hogy az egyes értékeket hogyan hozták össze a srácok. Hogy a börtön vagy a kórház mit keres a szórakozóhelyek között; hogy ezzel szemben a rendőrőrs vagy tűzoltóállomás miért munkahely, mely 5600 simoleont termel, és még sorolhatnám. A készítők zavarának eklatáns példáját kínálják a díszítőelemek: ezek ugyanis mindig termelnek egy adott értéket, így ha (példánknál maradva) nem tudsz elég jólétet termelni, lepakolsz 20 városi teret egymás mellé, és máris van +100 többleted, sőt még jutalmat is kapsz azért, hogy elérted ezt a sarokszámot...

> „Sajnos ez a SimCity már nem az, amit mi anno megszerettünk..."

...ÉS SZÁLKÁS...

Említettem két dolgot, mely úgyszintén érdekes. Az egyik a „simegység", mely újabb kényszerű lépés: a térkép nem elég nagy ahhoz, hogy hatalmas metropoliszokat építs, ráadásul ebbe bele is unnál, miután ugye egyenként kell lepakolni az építményeket, nem maguktól nőnek ki a földből. Ezért találták ki ezt: az említett téglaház 2 egységet, de 40 embert jelent. Azaz: ha egy munkahely 10 egységet tud foglalkoztatni, öt ilyen ház kell, hogy minden állás be legyen töltve, de ezek megépítésével 200 fővel gyarapodik településed.

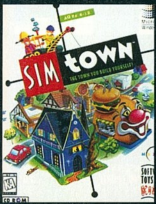
A másik dolog a várostípus. A srácok sablonokat hoztak létre: kisváros, ipari, kapitalista, romantikus, kacagváros, szemlélődő, tekintélyelvű, cyberpunk, ezek alapvetően egy vagy két értékre koncentrálnak, a kapitalista például, mint említettem, a jólétre. A baj csak az, hogy bármennyire is csábító a játékba tömött félezernyi épület, ennyi sablont nem tud kiszolgálni. Egy tudásra épülő városnál például olyan kevés ilyen értéket termelő munkahely van, hogy előbb-utóbb kénytelen vagy az egész térképet telepakolni csillagvizsgálóval, mert ez ad +10 „okosságot" (vagy átszerkeszted a megfelelő adatfájlt, ugyanis a játék igen hálásan moddolható). Ami igazából működött nálam, az a tekintélyelvű város, ahol egy „csodálatos", sztálini diktatúrát teremthetsz, valamint az iparváros, gyárakkal, munkásszállókkal. A többire tíz perc után ráuntam, lévén teljesen kifogytam a lehetőségekből, és egy helyben topogtam. Még valamit hozzáteszek: bár van oktatópálya és részletes súgó, mégis, ahogy belemelegedsz, olyan kérdések kerülnek elő, melyekre nem kapsz válasz, és kezd kicsúszni lábad alól a talaj. Itt azért rögtön kérdésessé válik a célcsoport és az egyszerűség...

SIMEKKEL, MÉGIS NÉLKÜLÜK

Nyílt titok, hogy Will Wright zseniális művének rajongója vagyok, ám azt is ki kell jelentenem, hogy a tesztelés alatt mindvégig igyekeztem ezt félretenni, és e címet a maga lábán értékelni. Ám most mégiscsak meg kell említenem a szériát, hiszen sokan talán épp a SimCity előtag miatt pakolnák kosarukba a cuccot. Nos, ők ne tegyék! Az elődökhöz képest ugyanis a visszafejlődés

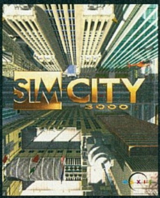
Alternatíva

Van egy elem a játékban, mely mindenképp dicsérhető: az EA a környezettudatosságot zászlajára tűzve megállapodott a világ egyik legnagyobb energiakonszernével, a BP-vel, amely 2005-ben létrehozta a BP Alternative Energy divíziót, a környezetvédelem, a széndioxid-kibocsátás csökkentése, új energiaforrások keresése és ezek felhasználása érdekében. A Társadalmakban a hagyományos megoldások a legolcsóbbak, így a büdzsét egy széntüzelésű erőmű terheli meg legkevésbé – a környezetet viszont a legjobban. Erre maga a játék is felhívja a figyelmünket, beindításuk után folyamatosan méri a település CO_2-szintjét, és ha ez elér egy kritikus értéket, különböző riasztásokat kapunk a várható környezeti katasztrófákról. Aki ezeket el akarja kerülni, dönthet a „zöldebb" beruházások közül, melyeket mind a BP Alternative Energy kínálatából lehet kiválasztani.



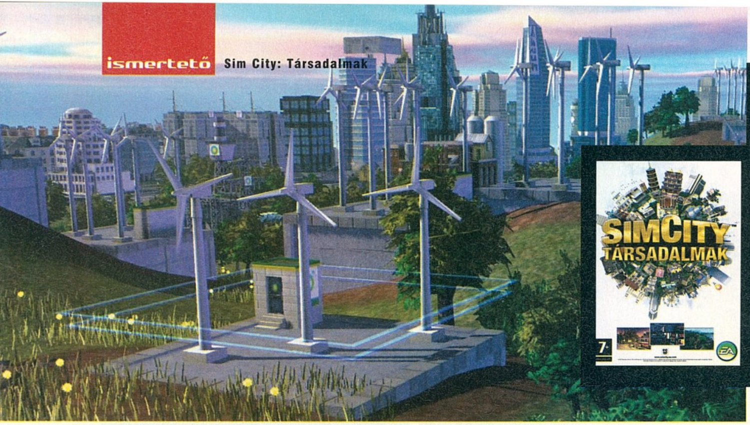
SIMTOWN 1995

Spin-off, a SimCity gyermekeknek szóló, egyszerűsített verziója – tulajdonképpen a Társadalmak elődje... A lényege az volt, hogy különféle építésekkel és munkahelyek teremtésével boldoggá tegyük pici városkánk lakóit. Itt is voltak trófeák, célok, és „MySim", aki jelentette a gondokat.



SIMCITY 3000 1999

Új szemlélet, immár az EA szárnyai alatt. Komplexebb megjelenítés, szemétprobléma, üzletelés a szomszédokkal, a nehezen kiimádkozható farmok, üzleti ajánlatok, „okosabb" tanácsadók, no és a híres építmények (landmarks).



NYERD MEG!!!

Tégy egy próbát te is a Társadalmakkal. Most megteheted: két magyar verziót sorsolunk ki azon szerencsések között akik az alábbi kérdésre helyes választ küldenek nekünk a **bate@pcguru.hu** címre!

Mely cég adta ki először a SimCity című játékot?

Beküldési határidő:
2008. január 1.

Az ember lehet környezettudatos szélerőművekkel, de pakolhat egymás mellé két atomerőművet is...

látványos. Igaz, hogy energiára szükséged lesz, de az erőművet bárhová leteheted, nem kell összekötnöd településeddel. Nincs csatornázás, nincsenek zónák, még a metróépítés is csak annyi, hogy lerakod a két lejáratot valahová, és üzemel. Egyféle, kétszer kétsávos út van, se sztráda, se más, sőt az úttestek is csak derékszögben kapcsolódnak; nincs vasút, vízi- vagy légi közlekedés. Az is tök mindegy, miket pakolsz egymás mellé; vannak ugyan az épületeknek hatásaik, melyek más objektumokat befolyásolnak, de egy gyárat lepakolhatsz a házak mellé, sőt ildomos is, mert a simek sokat nem hajlandók mászkálni melóba. Maradjunk tehát annyiban: a Társadalmak annyiban SimCity, hogy itt is ugyanaz a cél: várost kell építeni... Árulkodó egyébként, hogy bár sem ott, sem itt nincs határozott cél, csak egy működő település összehozása, a klasszikus részek megunhatatlanok, épp a kihívások, a nehézségi fok miatt. Emez pedig tényleg nem több, mint egy építőjáték, és hiába vannak elérhető célok, kitüntetések, feloldható épületek, egy idő után mindez elveszti varázsát, és legfeljebb a betegesen kreatívokat fogja lekötni egy ideig.

A készítők váltig hangoztatták, hogy azért Társadalmak a cucc címe, mert hogy itt az emberek szempontjából kell mindent ügykezelnünk. Ez azonban csak annyira igaz, hogy valóban vannak simek, az ő boldogságukra oda kell figyelned, de ha egyensúlyban tartod a munkahelyeket és a lakásokat, plusz elég szórakozóhelyet hozol létre, jól ellesznek. Nem kell velük törődnöd, a játék alatt teljesen primitív gazdasági motor zakatol, amelyet tényleg az alkalmi játékosokhoz igazítottak.

Essék szó a látványvilágról is, mely szintén a célcsoportot szólítja meg: színgazdag (helyenként infantilis), olykor hangulatosnak mondható, mindezt a hatalmas gombokkal tüntető, amúgy a Sims-franchise hagyományait őrző, így dicsérhető és használható kezelőfelület is erősíti. Az animációk jók, és ama truváj is, hogy városod megfelelő irányba terelve lassan átalakul, mind külsőségeiben, mind egyéb vonzatában. Mindennek azonban ára van: egy nagyobb település, vagy a katasztrófák bekövetkezte esetén olyan indokolatlan belassulás észlelhető, mely egy Crysist kompromisszumokkal kiszolgáló vason is diavetítéssé teszi a játékot... Az első patch már javított ezen, de még mindig elég siralmas az összkép.

ZSÁKUTCA? A JÖVŐ ORSZÁGÚTJA?

„A zsűri nehéz helyzetben van". Az alapötlet jó lenne, ha nem maguk a készítők passzolták volna el a megvalósítását. Sajnos olyan tervezési és technikai hibákkal terhes jószág ez, melyben csak egy igen szűk réteg fogja megtalálni szórakozását ideig-óráig. Senkit nem akarok lebeszélni a megvásárlásáról, ám erősen ajánlom, próbáljátok ki előtte. Annyit azonban hozzáteszek: ár/érték arányában elég nehezen értékelhető...

Ha SimCity rajongóként nézem a Társadalmakat, azt mondom: bőgni szeretnék, ha arra gondolok, hogy felnő egy generáció, amelynek a SimCity cím ezt a játékot jelenti. Ha játékosként és homo sapiensként, üvölteni szeretnék: felnő egy generáció, melynek a videojáték ilyen felületes, gondolkodást nem igénylő szórakozást jelent. Nem tudom, hogy ez a cucc egy korszak vége, vagy egy új korszak kezdete-e. Számomra mindkét gondolat fájdalmasan riasztó...

pc guru

GRAFIKA	07	
ZENE/HANG	07	
JÁTÉKÉLMÉNY	04	

A Társadalmak talán az első olyan alkalmi játék, melyet egy nagy kiadó csúcskategóriában pakol a polcokra. Egyszerű, színes, szagos, gépigényes - egy modern, digitális legó. Akinek ez kell, nem tartom vissza: akár még jól is szórakozhat vele.

KREDENC

PRO:
+ Az alapötlet (magában, jó)
+ Használható kezelőfelület
+ Moddolhatóság

KONTRA:
- Hamar megunható
- Túl egyszerű
- Bétaverzió

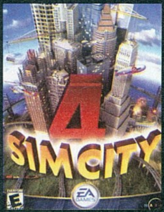
JÁTÉKÉLMÉNY:

5.8

PGO GYORSLINK:

Az újdonság varázsának elmúlta után marad az épületpakolgatás, szaporodnak a kérdőjelek, nő a város, lassul a játék, aztán előbb-utóbbráunsz.

TYCOON CITY - NEW YORK	65%
SIMTOWN (1995)	70%
SIM CITY 4	98%



SIMCITY 4 2003

A nagy áttörés: 3D-s motor, a remek „régiózás", a háromféle „játékmód" (God, Mayor, MySim), intézményenkénti szabályozás, automatikus utak, új építészeti stílusok, kapcsolat a Sims2 játékkal. Az add-onok (BAT, LE, TG) után megjelent a Rush Hour expanzió is, a U-Drive-It játékmóddal, bővített és javított közlekedési csomaggal. Az alapot és ezt együtt tartalmazó Deluxe verzió kötelező vétel!

Na még egy menet... írta · Pengusz

SUPREME COMMANDER: Forged Alliance

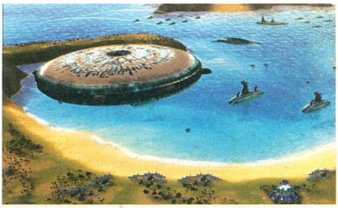
fejlesztő > Gas Powered Games kiadó > THQ web > www.supremecommander.com

A második X-et taposó olvasók bizonyára emlékeznek az 1997-ben debütált Total Annihilationre, amely forradalmi újításainak és egyedi megoldásainak köszönhetően hatalmas rajongótáborra tett szert a valós idejű stratégiai játékok kedvelőinek körében. Csaknem tíz évvel később a játék tervezője, Chris Taylor a mai kor igényeihez igazodva hozta el nekünk a játék nemhivatalos folytatását, a Supreme Commandert. Az ismételt sikeren felbuzdulva Chris nem sokáig ült a babérjain, Gas Powered Games nevű fejlesztőcsapatával elkészítette a Forged Alliance alcímre hallgató kiegészítőt, melyet a THQ-val karöltve dobtak piacra.

A játék szerencsére nem igényli az alapjátékot, így a szerény 8 GB vinyónkra pakolása után máris megismerkedhetünk a sztori vezérfonalával, melyből kiderül, hogy elődeihez hasonlóan ez sem a története miatt fog megmaradni emlékezetünkben. Az SC mindhárom játszható frakciójának végigjátszásakor utalást láttunk egy negyedik, idegen fajra, a Seraphimokra, amelyek most, a kiegészítőben fognak szerepet kapni az emberiség elleni harcban. Aki játszott a Supreme Commanderrel, azt leginkább a bejárható játéktér hatalmas mérete és a gigászi ütközetek ragadták magukkal, s nincs ez másképpen a kiegészítő esetében sem. Továbbra is óriási terep áll rendelkezésünkre a feladatok végrehajtására, amelyet hat új pályán, azon belül is több órás küldetéseken keresztül vihetünk véghez. Akármelyik oldalt is választjuk, a történet fő vonalában nem, legfeljebb csak a mellékküldetésekben láthatunk eltérést a különböző frakciók között. Megdöbbentő távolságokra, akár többtíz kilométeres portyákra is indulhatunk egységeinkkel, s ennek köszönhetően egy-egy támadás kivitelezésére – rosszabb esetben a menekülésre is – hatalmas területen belül van lehetőségünk. Az összes frakcióhoz kapunk új egységeket mind légi, földi és tengeri kivitelben, így a játék végére összesen több mint 100 újfajta egységgel gyarapszik hadseregünk repertoárja, melyek kinézetükben és képességeikben is különböznek egymástól, ezáltal lehetőséget adva teljesen új stratégiai módszerek kidolgozására.

Rombolásban ezúttal is bőven lesz részünk, természetesen egészen új mütyüröket is kapunk a mókázáshoz.

A felhasználói interfészt sok kritika érte a SupCombán, de a folytatásban a készítők kijavították hibáikat. Az áttekinthető és színes kezelői felületnek hála könnyebben navigálhatjuk csapatainkat, a letisztult és egyértelmű ablakoknak köszönhetően szinte gyerekjáték az irányítás, és sokkalta nagyobb szabadságot is kapunk. Az új idegen fajt, a Seraphimokat sajnos csak többjátékos, illetve párbaj módban van alkalmunk kipróbálni. A csetepaté kezdetekor szabad kezet kapunk az ellenfél mesterséges intelligenciájának személyre szabására és ennek köszönhetően a támadó és védekező játékstílus mellett egy „kiemelten nehéz" opciót is bekapcsolhatunk, amely biztos, hogy több órán keresztül a monitor elé ülteti még a legkeményebb RTS rajongókat is. A többjátékos mód remekül játszható a programba épített GPGNet segítségével, ahova csatlakozva könnyen találhatunk ügyességünknek megfelelő ellenfeleket, akikről statisztikákat, sőt akár földrajzi elhelyezkedést is láthatunk.



A történet továbbra is gyenge mivoltát leszámítva remek szórakozásnak ígérkezik a Supreme Commander: Forged Alliance, amely méltó kiegészítője az idei év egyik legjobb FPS-ének. Aki a SupComot szerette, annak szinte kötelező kipróbálnia.

PC GURU

GRAFIKA	08	
ZENE/HANG	07	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

Egy kellemes kis kiegészítő, amely még önmagában is megállja a helyét. Semmi forradalom, semmi hatalmas újítás, csak a szokásos, jól működő játékmenet, amely korrektül a monitor elé szegezi a játékost.

PENGUSZ

PGO GYORSLINK: 781

8.2

GÉPIGÉNY:
Processzor: 3.0 Ghz
Memória: 1 GB RAM
Szabad hely: 8 GB
Op. rendszer: Win XP/Vista
Videó: 256 MB VGA

GÉPIGÉNY: 1.7 GHz Intel / AMD XP 2100+, 512 MB RAM, 128 MB DX9 VGA, 2.5 GB HDD

Már megint az idegenek. Vagy nem? írta · Jatfield

BLACKSITE: AREA 51

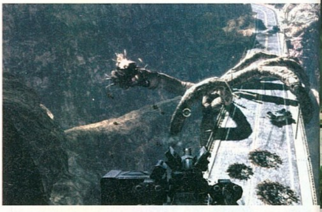
fejlesztő > Midway Austin kiadó > Midway web > www.empireearth.com

A Midway austini stúdiója nem tekint vissza nagy múltra. A 2000-ben Inevitable Entertainment néven induló fejlesztőcég a kezdetekben konzolokra fejlesztett, a Tribes PS2-es változata és egy mérsékelt sikerű Gyűrűk Ura játék, a Hobbit került ki a kezük közül. A Midway 2004-ben vásárolta fel őket, azóta az 51-es körzetnek szentelik minden tehetségüket, a cikk tárgya második játékuk a témában

A 2005-ös Area 51 az erős közepesig sem ért fel a kritikusok szemében, hiába szőtték bele a játékba az egykor divatos összeesküvés-elméletek színe-javát és alkalmazták David Duchovnyt és Marylin Mansont a játék kulcsszereplőinek szinkronhangjaként. Bár az idegenné alakulás hozott némi újdonságot a játékba, e lap hasábjain is csupán a tisztes iparosmunka havi érdemérme lett a jutalma. Valószínűleg ennek köszönhető, hogy bár a téma és a cím maradt, a történetet teljes egészében kidobták az ablakon, a divatjamúlt kis szürkéket és az Illuminatit Irakra és titkos kormányprogramokra cserélve.

ÚJRA A ZÓNÁBAN

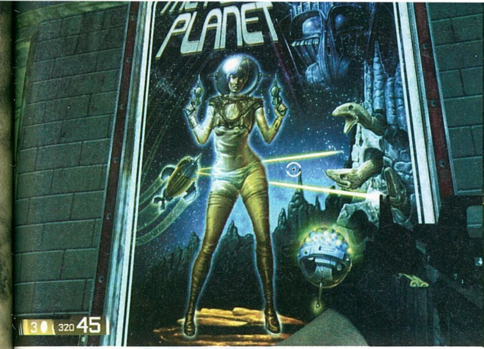
A játékban Aeran Pierce-t, a kőkemény jenki katonát alakítjuk, aki egy közel-keleti bevetés során első kézből tapasztalja meg, hogy az USA kormányát nem csak a tömegpusztító fegyverek és az olaj érdekli a térségben. A szokványosnak induló küldetés egy föld alatti kutatóközpontban ér véget egy hatalmas lebegő kristály mellett, gyomorforgató mutációkon átesett ex-emberek és rovarokra emlékeztető idegenek között. A kalandot az osztag nagy részének sikerül ugyan túlélni, de két év múlva, amikor ismét bekapcsolódunk a történetbe, már a hazát fenyegeti az idegen invázió, melynek megállítása természetesen hősünkre marad – már csak azért is, mert amint az nagyon hamar kiderül, a kormány nem pusztán elszenvedője, de közvetett felelőse is a kitört káosznak, ugyanis a jövőben elkerülhetetlennek tűnő örökös háborúskodáshoz elengedhetetlen emberanyag pótlására irányuló kísérletek vezettek a helyzethez. Mindez nem minden alap nélkül tűnhet nagy falatnak egyetlen ember számára, ám szerencsénkre még nem kezdődött el a bakák lecserélése haszontalannak ítélt hajléktalanok és illegális bevándorlók testéből épített mutáns robotokra, és néhány elszánt katona képében támogatásunk is lesz majd. Ők lesznek azok is, akik a történet előre-



HARVEY MEGMONDJA!

Montreálban, egy nemzetközi játékokkal kapcsolatos konferencián a felszólalók között volt a játék designere, Harvey Smith is. Beszédének utolsó néhány percét arra használta fel, hogy megpróbáljon magyarázatot adni arra, hogy miképpen végződhetett ekkora kudarccal az egykor oly ígéretes fejlesztés. A Deus Ex első részén is vezető tervezőként dolgozó Smith elsősorban az idő rövidségét kárhoztatja a hibákért. Az eredetileg sokkal hangsúlyosabbnak szánt politikai vonal kidolgozására csak a fejlesztés utolsó 12 hónap során kerülhetett sor, és a pályák véglegesre csiszolására négy napja volt a csapatnak, ráadásul volt olyan eleme a Blacksite-nak, ami önmagában nyolc hónapig lekötötte a fejlesztők figyelmét. Minderre pedig az tette föl a koronát, hogy amikor játszható formába került a játék, szinte azonnal piacra kellett dobni. Smith magát sem kímélte, elismerte, hogy két projekten dolgozott egyszerre, és nem a Blacksite volt a kedvence, azt azonban kiemelte, hogy igazságtalannak tartja a 70% körüli átlagértékelést, amit a játék az újságíróktól kap. Ő személy szerint úgy 8 pontot adna a 10-ből, hiszen a játékmenet szórakoztató, a poltikai szatíra pedig megkülönbözteti az összes többitől a piacon.

A mondanivaló, mint kiderült, nem volt véletlen, mintegy felmondóbeszédnek is tekinthető, hiszen pár nappal a konferenciát követően Harvey bejelentette, hogy már nem tagja a Midway Austin csapatának, s a hírt nem sokkal később maga a Midway is elismerte.

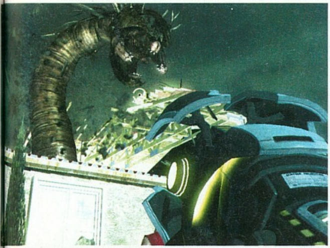


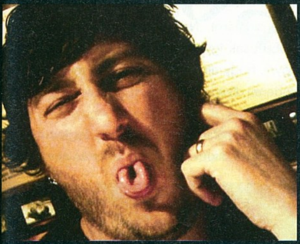
Bár a fejlesztésre elvileg alig volt idő, mégis tellett a fiúk energiájából a hasonló díszítő elemekre...

gördüléséről gondoskodnak, az általunk irányított karakter ugyanis egy mukkot sem hajlandó hallatni a játék során, így gyakran lesz alkalmunk más környezetben és új szereplőkkel újraélni a Half-Life-ból ismerős szituációkat, amikor a bútorokon ugrándozva várjuk, hogy véget érjen a csevej és újra belevethessük magunkat az akcióba.

IDEGENEK KÖZÖTT

Mr. Alyx, Szőrös Alyx, Majdnem Alyx és Gyanús Alyx természetesen nem csak passzív szerepet vállalnak majd kalandjaink során, fegyvert ra-





Harvey kiölti nyelvét a kritikusokra, véleménye szerint a játék jobb, mint ahogy a teszterek értékelik...

gadva és vállukat vállunknak vetve az ellenfelek elpusztításában is tevékenyen részt vesznek. Hasznunk ebből a közreműködésből sajnos nem sok származik, annak ellenére, hogy a fejlesztők gondosan megtervezett viselkedésrendszert építettek a játékba, mely a játékos teljesítményétől teszi függővé a társak harci kedvét. Első hallásra kissé furcsának tűnhet, hogy a minden lövésével koponyákat szaggató, soha meg nem sérülő villámreflexű játékosokat jobban segítik, míg az ügyetlenebbek oldalán gyáva nyulakká válnak a bajtársak, de a gyakorlatban kiválóan kiegyensúlyozza a játékot, hogy akinek a lövöldözés kevésbé megy jól, legalább amiatt nem kell aggódnia, hogy a legkiválóbb kiképzésben részesült alárendeltek fülig érő vigyorral rohannak állandóan a vesztükbe. Az ilyen, és ehhez hasonló apróbb hibákat félretéve azonban igazán kellemes és változatos akciózásban vehetünk részt, mely köszönhető egyrészt a változatos helyszíneknek, másrészt a különféle taktikát igénylő ellenfeleknek. Legyen szó Irakról, a nevadai sivatagról, az idegenek érkeztéig csendes kisvárosról vagy magáról az 51-es körzetről a játék bármelyik pillanatban gyökeres fordulatot vehet aszerint, hogy a jól fegyverzett „újjászületettek” ólomzáporával vagy az idegenek karmaival, fogaival, csápjaival és lángoló gömbjeivel találjuk szembe magunkat. Amikor pedig járműre pattanva száguldunk végig a már megismert helyszíneken, ismét új oldaláról ismerhetjük meg a játékot. A fegyverekért már nehezebb lelkesedni, az idegen, és idegennel ötvözött földi technológiák által kínált lehetőségek kihasználatlanok maradtak, az arzenál nem sokban tér el a már jól megszokottól, és annak nagy része fölöslegesnek is bizonyul. Ritkán akad alkalom, amikor nem az M4-et szorongatva szaladgálunk fedezékről fedezékre.

ÍTÉLET

Kettősség jellemzi a játék technikai oldalát is. Egyrészt a kiadó fóruma zeng a felháborodott játékosok hibajelentéseitől, a – legalábbis XP alatt – működésképtelennek bizonyuló élsimítás híján néhol egyenesen borzasztó látványt nyújt a játék, a kilőtt ellenfelek által elhullajtott fegyverek fél méterrel a föld fölött lebegnek, a járművek fizikája egyenesen nevetséges, a társakat mozgató mesterséges intelligencia pedig sokkal gyakrabban bosszantó, mint az megengedhető lenne. Másrészt a szereplők kidolgozottsága és egyes helyszínek néha egyenesen lenyűgözőek tudnak lenni, a fizikai rendszer pedig szinte észrevétlenül simul a játékba. Fedezékek esnek darabokra és oszlopok dőlnek le romboló tevékenységünk nyomán, de a motor nagyszerűségét egyszer

Ami szimpla iraki kiruccanásnak indul, abból hamar intergalaktikus balhé lesz.

sem dörgölik az orrunk alá mindenféle fejtörőkkel. A probléma talán nem is a játék milyenségével van, hanem inkább azzal, amilyennek látszani szeretne. Egy csendesebb időszakban és főleg alacsonyabb áron sok ember bűnös szenvedélyévé válhatott volna, így azonban legfeljebb egy újabb példányt érdemelhet a bevezetőben említett díjból.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE/HANG	07
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Az Area 51 a budget kategóriában tarolhatott volna, így sajnos elvész az AAA kategóriás címek között, a megjelenítésre használt Stranglehold-féle UE3 verzió pedig ismét felemás benyomást kelt.

JATFIELD

PRO:

+ jobb pillanataiban látványos és izgalmas és képes megcsillantani az UE3 képességeit

KONTRA:

- hozza azonban annak minden betegségét is
- és még néhány bosszantó hibát

7.5

JÁTÉKÉLMÉNY:

Az akció nagy lendülettel indul az iraki pályákon, s ezt követő az idegeneknek hála így is marad a játék utolsó harmadáig, ahol elfogy a szusz.

PGO GYORSLINK: 470

BIOSHOCK	96%
HL2: ORANGE BOX	96%
COD4: MODERN WARFARE	95%

GÉPIGÉNY: WIN Vista/XP, 2.4 Ghz CPU, 1 GB RAM, 256 MB VGA (Pixel Shader 3.0), 15 GB HDD

A játékfejlesztés a gyakorlatban írta · Miguel

AZ ÜZLET AZ ÜZLET

A játékfejlesztés olyan, mint a foci – mindenki ért hozzá, mindenki tudja, mennyi pénzbe kerül, és ami a legfontosabb: nincs senki, aki ne tudná jobban csinálni, mint a profik. Úgy gondoltuk, kellene valaki, aki nem csak ugatja a szakmát, hanem abban él, valaki, aki látott már eleget ahhoz, hogy a véleménye (amit szigorúan magánemberként oszt meg) ha nem is kikezdhetetlen, de minimum meghatározó legyen. Nyulászi Zsolt neve sokaknak ismerősen csenghet: szinte minden játékfejlesztéssel kapcsolatos posztot betöltött már, tervezett sikeres asztali szerep- és számítógépes játékot egyaránt – vele beszélgettem a játékipar üzleti oldaláról. Nem is igazán beszélgettem, inkább csak igyekeztem nem megakasztani és hagyni, hogy elmondja, amit talán mégsem tud mindenki olyan jól.

Nyulászi Zsolt Az első és legfontosabb dolog, amit tudni kell, hogy ez már nem más,

ELŐKÉSZÍTÉS

Természetesen nem lehet rögtön belevágni a nagy játékgyártásba, sőt ha a fejlesztő és a kiadó nem egy cég, akkor az igazi fejlesztési munka előtt nekik „egymásra kell találniuk". Az olyan projektek, amik nem találnak „gazdára", nem nagyon érik meg a következő lépcsőket. A megkötött megállapodásban általában jól meghatározott végcélok és fejlődési szakaszok szerepelnek, természetesen az anyagi konstrukcióval együtt. A szerződés megkötése előtt csak egy szűk kör dolgozik a játékon, utána viszont a munkatársak száma ugrásszerűen megnőhet.

FEJLESZTÉS

Fejlesztési szakasznak nevezzük, amikor a legtöbben dolgoznak az adott játékon. A programozók a kódot írják, a játéktervezők az ötletek illesztik bele a már meglévő verzióba, kialakul a grafikus modellek, a hangok és a kerettörténet végleges formája, és amint van használható változat, a tesztelők is munkába állnak. Ebben a szakaszban alapvető tulajdonságok módosulhatnak, sőt a játék célplatformja is változhat. Természetesen minden ilyen változást dokumentálni kell, és nem árt tájékoztatni róla a fejlesztésben résztvevő összes csapattagot.

mint egy iparág, amely rengeteget tanult más szórakoztatóipari ágak „hibáiból”. Itt is mindent a pénz mozgat, de már nincsenek meg azok a kibúvók, amik például Hollywoodban még előfordulnak. Nincsenek nagy sztárok vagy híres rendezők – az a néhány legenda, aki a hőskorból ragadt itt, pár éven belül szintén eltűnik, és akkor nem marad más, csak a „brand”. A márka az, ami manapság meghatározza ezt az egész üzletet, mert a nagy kiadóknak elsősorban az számít, hogy biztosan és nagy példányszámban el tudják adni az új játékokat. A jelenlegi felállás ugyanis a következő: az első és legfontosabb dolog, hogy az emberek halljanak a játékodról, hogy legyen valami, amihez köthetik; a második, hogy megvegyék; és csak a harmadik, hogy élvezzék is, amit megvettek. Az, hogy a jó játék készítése, mint cél csak harmadrendű dolog, mindent elmond. De menjünk sorjában.

A lényeg, hogy a brandet kell nagyon jól eltalálni, és ez ma, Magyarországon, magyar fejlesztőcsapatoknak borzasztóan nehéz, hiszen mik a jól eladható márkák? Például a filmek – a jogdíj egyértelműen olyan költséges, hogy ezt a lehetőséget rögtön kiejthetjük. A következő esély a fejlesztőcég neve – ez itt a huszonkettes csapdája, mert ahhoz, hogy neved legyen, először le kell tenni valamit az asztalra, de hogy letehess valamit, brand kell. Egy fejlesztőcsapat csak nagyon lassan – és nagyon ritkán – válik önálló védjeggyé. Aztán lehet folytatni egy olyan, már létező terméket (GTA, Lara Croft stb.), ami ismert – persze elég minimális az esélye, hogy ezeket megkapd, így ez is kiesett. Ami mostanában kezd kiala-

Ha beindul a bolt, akkor megeshet, hogy a fejlesztők a "garázsból" egy saját birodalomba jutnak...

MÉRFÖLDKÖVEK

A fejlesztési szakasz része, az egyes részfeladatokat lezáró követelmények összessége, melyek szoros kapcsolatban állnak az előre megállapított határidőkkel, így egy késés sokszor azt jelenti, hogy a kiadók is csak később fizetik ki a fejlesztőknek az adott szakaszra megállapított pénzt. A mérföldkövek közeledtére felhalmozódnak a túlórák, mindenki a „gyilkos bugok” kiirtására koncentrál, hogy azok ne veszélyeztessék a projekt jövőjét. Fontos mérföldkő például egy kiállításra szánt változat (nem kell mondani: az amerikai E3 vagy éppen a nyári GC Lipcsében), egy-egy ilyen elkészülte miatt sokszor a végleges változaton dolgozó csapatból vonnak el embereket.

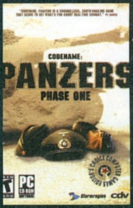
AKIKNEK SIKERÜLT...

Az interjúból kiderül, hogy a játékfejlesztők élete nem csak játék és mese, lássunk pár példát a magyar játékipar sikeres és kevésbé sikeres próbálkozásaiból.

ECCO the dolphin

Megjelenés: 1993
Fejlesztő: Appaloosa
Műfaj: Platform/Kaland

Az Appaloosa (illetve akkoriban még Novotrade International) 1992-es delfines platformjátéka annak ellenére aratott világsikert, hogy olyan ellenféllel kellett megküzdenie, mint a Sonic, ráadásul úgy nyert csatát, hogy a játékban egy csepp erőszak sem volt.



CODENAME Panzers

Megjelenés: 2004
Fejlesztő: Stormregion
Műfaj: RTS

A Stormregion világháborús RTS-e jó példa arra, hogy nem kell feltétlenül korszakalkotó ötletekkel előállni, a sikerhez sokszor már az is elég, ha a készítők kellő alapossággal készítik el egy már bejáratott zsáner egy újabb darabját. Persze az sem baj, ha egy játék olyan bitang jól néz ki, mint a Codename: Panzers.

BATTLESTATIONS Midway

Megjelenés: 2007
Fejlesztő: Eidos Hungary
Műfaj: RTS

Az Eidos Hungary (a volt Mithis egyik fele) fejlesztette hadihajós-óceános stratégia nem tartozik a zajos sikerek közé, de a magabiztos próbálkozás világszerte elnyerte a játékosok tetszését. Szép grafika, jól átgondolt játékmenet, remek többjátékos lehetőségek.

Nyulászi Zsolt régi motoros a szakmában, szinte minden fejlesztői poszton megfordult már...

kulni Magyarországon, és brandként szóba jöhet, az a nagy kiadók biztosította hírnév, hiszen sokszor egy játékról csak az ugrik be, hogy EA, a fejlesztő már nem. A magyar fejlesztők számára eddig elsősorban az a lehetőség maradt, hogy bármiféle brand nélkül boldoguljanak, nem támaszkodhattak másra, csak a saját technológiájukra és játékötletükre. Ez pedig az esetek többségében kevés... és minél inkább kiteljesedik az iparág, annál kevésbé elegendő.

pc guru Jól bevált magyar brandekkel – mondjuk az általad is jól ismert M.A.G.U.S-sal – nem lenne értelme próbálkozni?

Nyulászi Zsolt Nem érnek semmit.

pc guru De ezek már bizonyítottan működő dolgok, amikből remek játékot lehetne...

Nyulászi Zsolt Egyrészt remek játékot lehetne készíteni a magyar piacnak, ami elenyészően kicsi – vagyis nem éri meg –, másrészt elfelejted, hogy a játék élvezhetősége a kiadók számára csak a harmadik szempont. Jó játékot sok mindenből lehet csinálni, de ha az alapot a világban máshol nem ismerik, akkor az csak megnehezíti a dolgod.

“Itt is mindent a pénz mozgat. Nincsenek nagy sztárok. Csak a brand.”

pc guru Ez eléggé úgy tűnik, mintha a játékfejlesztés maga lenne a tökéletes öngyilkosság...

Nyulászi Zsolt Valójában persze nem, csak azt szerettem volna érzékeltetni, hogy bár van a dologban lehetőség, azért a siker korántsem automatikus.

pc guru Mi a helyzet a játék eladásával?

Nyulászi Zsolt Ahhoz, hogy eladj valamit, marketing kell – ez pedig nem megy nagy kiadó nélkül. Ugyan a PC-nél még számít a szaksajtó, de a konzoloknál már kevésbé – ott a vásárlók ugyanis nem újságot olvasnak, hanem a reklámot látják az NBA-meccs szünetében. A lényeg, hogy legyen elég pénz az emberek arcába tolni a terméket, hogy legyen hírverés, hogy jó polcra kerüljenek a dobozok.

pc guru Az első két lépcső a marketing és a kereskedelem, és a szakma csak ezután jön?

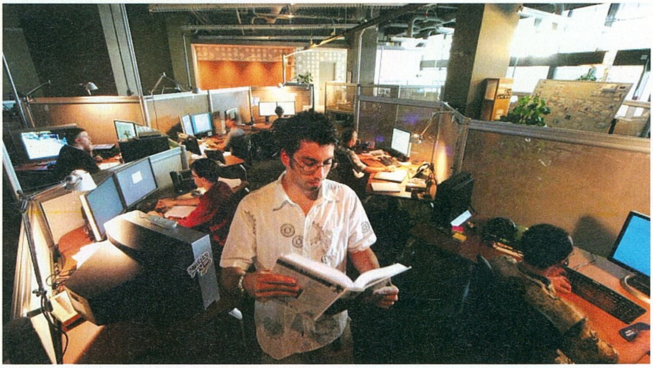
Nyulászi Zsolt Pontosan. Arról, hogy egy játék megjelenik-e, hogy mi kerül bele és hogyan, elsősorban nem szakmai érvek döntenek – a legfontosabb, hogy a játék jól kommunikálható legyen. Manapság nincs idő odaállni az emberek elé, és elkezdeni magyarázni nekik a sakk – amúgy zseniális – szabályait. Ha nem tudod egy mondatban összefoglalni azt, hogy nekik miért lenne jó, ha sakkoznának, nem fognak odafigyelni rád. Itt jutunk el oda, hogy az egyetlen esélyed, ha meg tudod győzni a marketingeseket, arról, hogy ők majd meg tudják győzni a vásárlókat. Míg ehhez öt-hat évvel ezelőtt elég volt egy pár oldalas koncepció-leírás meg néhány rajz, addig ma működő, demo szintű, tulajdonképpen kész alkotással kell megjelenni.

pc guru Hogy veszitek fel a kapcsolatot a kiadókkal?

Nyulászi Zsolt Általában az akvizítornak nevezett szakembereket érdemes keresni, akik folyamatosan várják az ötleteket – őket kell meggyőzni arról, hogy érdemes foglalkozniuk a játékoddal, megéri odaállniuk a kiadó vezetése elé, és képviselni az ügyet.

pc guru A szerzői jogok helyzete hogy alakul?

Nyulászi Zsolt Természetesen a kiadó szereti magának megszerezni a szellemi termék jogait – hiszen egy új játék potenciális brand, a brand pedig érték –, de a fejlesztőnek legtöbbször „elõjoga” van a folytatásokra. Ezen kívül a patch-elés megoldására van határozott időtartamú „követési szerződés”, a letölthető tartalmakról pedig általában külön megállapodás szól.



Minden játékos álma: egy munkahely, ahol a cél egy sikeres, élvezetes játék megalkotása.

HAJRÁ, TESZTELÉS, JAVÍTÁS

Nem túl meglepő módon a befejezés előtti szakasz a legfeszültebb, ilyenkor jönnek elő az addig sosem látott súlyos hibák, illetve rengeteg az utolsó pillanatban megejtett változtatás a játékmeneten. Ebben a szakaszban kapnak igazi szerepet a tesztelők, hiszen nem csak az utólagos változtatásokat kell letesztelniük, hanem azt is, hogy ezek nem tettek-e keresztbe a már hónapokkal azelőtt beillesztett elemeknek (ez az ún. regressziós tesztelés). Ez a fajta ellenőrzés nem csak nagyon drága, de rengeteg időt is felemészt.

BEFEJEZÉS

Ebben a szakaszban kerül „aranylemezre” a játék, hogy aztán a sokszorosítás és csomagolás után a világ minden részén a boltokba jusson. Ilyenkor jut egy kis idő a pihenésre, hiszen a hajrá időszaka még a legstrapabíróbb csapattagokat is kikészítheti, de egy játék elkészítésének egy és három év közti időtartama már önmagában elég lehet az elpilledéshez. A fejlesztők összegzik az első vásárlói tapasztalatokat és összevetik a már ismert hibákkal, hogy a következő, nem túl távoli szakaszban már ezek kijavításán dolgozhassanak.

pc guru Hogy megy a készülő játékok finanszírozása?

Nyulászi Zsolt Csak hogy mindenki képben legyen: öt évvel ezelőtt PC-re olyan két-háromszázezer dollárból bőven ki lehetett hozni egy akármilyen stratégiai játékot, ellenben most már azok ára is minimum egy-másfélmillió. Egy akciójáték minimum kétmillió, ha konzolra is dolgozol (márpedig manapság a megtérülési mutatók miatt általában valamelyik next-gen konzol az elsődleges platform), akkor három-négy, ha ráadásul Észak-Amerikában vagy, akkor nyugodtan másfél-kétszerezd meg ezeket az összegeket - és ezek még nem feltétlenül a nagy kiadók nagy játékai. Ez a pénz elég ritkán van meg egyben egy magyar fejlesztőnek, így ritkábban külső befektetőktől, de jellemzően inkább a kiadótól jön a támogatás, méghozzá előfinanszírozás formájában. Ebben az esetben elég részletesen meghatározzák a kapott összeg nagyságát és ütemezését, a fejlesztés időtartamát, az egyes részidőknél elvárt készültségi fokot (és az ettől függően folyósított pénz nagyságát), és természetesen magát a várható végeredményt is. Mikor a kész játék piacra kerül, a kiadó minden eladott játék után megkapja a maga részét, ennek egy bizonyos része a fejlesztőt illeti - valójában eleinte ez a bizonyos rész a már kapott előleget törleszti. A magyar viszonyok közt ez sokszor azt jelenti, hogy a fejlesztők napról napra élnek, tökéletes függésben a kiadótól, és így eléggé kiszolgáltatottak a fejlesztés közben támadó kiadói igényeknek. Azzal, hogy most nagy külföldi cégek vásárolják fel a hazai fejlesztőket, ez talán változni fog.

pc guru Mi az, ami „könnyebb pénz", és biztosabb siker?

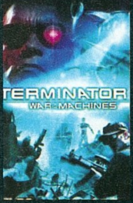
Nyulászi Zsolt Sokan fejlesztenek kisebb konzolokra, sokan hoznak ki kisebb költségvetésű, „low budget" kategóriájú játékokat - ez a rész nagyon megy, több csapatot is tudok, akik ebben utaznak, és elég sikeresek.

pc guru Köszönjük az interjút.

VERZIÓKÖVETÉS, KARBANTARTÁS

A hibátlan játék ritka, mint a fehér holló (főleg manapság, elég megnézni néhány, a mostani számban tárgyalt játék értékelését), ezért a fejlesztők - az előzetes megállapodás szerint - igyekeznek kijavítani a már forgalomba került termék bugjait. A verziókövetés sokszor már a játék aranylemezre kerülése után megkezdődik, és nem egyszer az első javítás egy napon jelenik meg a játékkal. Manapság már a konzolokhoz is készülnek javítócsomagok, patch-ek, amelyeket a gép az interneten keresztül ér el. A PC-k esetében a fejlesztők igyekeznek minden népszerűbb hardveren letesztelni a terméket, ennek ellenére sok gondot okoz a milliárdnyi kombinációs lehetőség.

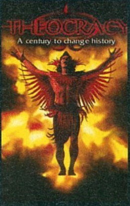
...ÉS AKIKNEK NEM.



TERMINATOR 3: The War of the Machines

Megjelenés: 2003
Fejlesztő: Clevers's Dev.
Műfaj: FPS

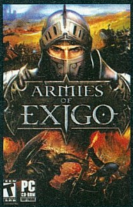
Tökéletesen félresiklott próbálkozás, amit még a kifejezetten sikeres brand sem menthetett meg. A terminátor-univerzumba helyezett FPS megjelenését a béta állapot, az érvénytelen cd kulcs-mizéria, illetve a kiadói és fejlesztői támogatás teljes hiánya jellemezte - a bukás törvényszerű volt.



THEORACY

Megjelenés: 2000
Fejlesztő: Philos Labs
Műfaj: stratégia

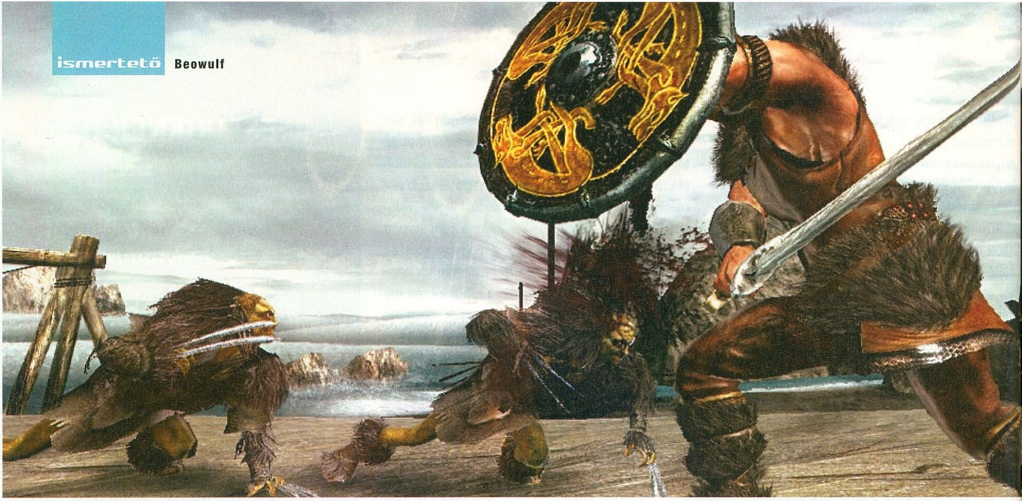
A Philos Labs indiános stratégiája siker is lehetett volna, ha nem csúszik egy évet, ha nem csúnyább, mint akkori társai és ha a játékmenet nem olyan pokolian nehéz és kiegyensúlyozatlan, mint amilyen. A bukás szó a játékkal kapcsolatban többször is felmerül: a Philos tulajdonképpen a Theocracy sikertelenségének köszönheti a nem sokkal későbbi csődöt.



ARMIES of Exigo

Megjelenés: 2004
Fejlesztő: Blackhole
Műfaj: RTS

A Blackhole esete jól példázza, hogy a nagy kiadó nem garancia semmire. Az amúgy erős Warcraft-elemekkel megtűzdelt Exigo reklámját az EA nem vitte túlzásba (mondjuk ki, agyonhallgatta), pletykák szerint a nagy cég inkább a Lord of the Rings: Battle for Middle Earth című, hasonló hangulatú stratégia kampányára koncentrált...



A marketing királya írta · Hancu

BEOWULF

fejlesztő > Ubisoft Tiwak kiadó > Ubisoft web > www.beowulfmovie.com

A Ubisoft Tiwak fedőnevű stúdióját Yeti Interactive néven ismerhették eddig mindazok, aki direkt a hülyenevű játékfejlesztőkre buknak. A csapat hét éve alakult Montpellier városában, Franciaországban, és bemutatkozásuk, a mérsékelt sikerű konzolos platformjáték Tork megjelenése után rögtön meg is vette őket a Ubisoft.

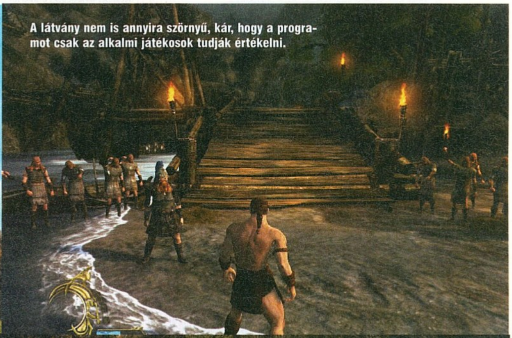
Jó pár éve tombol már Hollywoodban az úgy-ahogy történelmi alapokra épített kardozós-sárkányos fantasy filmek divathulláma. Az ismertebb legendákat Trójától a thermopülai csatán át Nagy Sándor viselt dolgaiig már feldolgozták, így a kétségbeesett forgatókönyvíróknak egyre mélyebbre kell ásniuk a könyvtárban egy jó sztoriért, ami kellően akciófilmes, és szerepel legalább a középiskolai tananyagban. A legújabb találat a Beowulf: epikus költemény a VII. századból, az óangol nyelv egyik legrégebbi írásos emléke. (Oké, most adok egy percet, hogy mindenki elképzelje ugyanezt magyarban, az ómagyar Mária-siralommal, ahogy mondjuk Stohl András a legátszellemültebb kiszavazóshow-arckifejezésével belemondja a kamerába, hogy „isa, pur es homou vogymuk", tuti kasszasiker!). Az eposz nagyjából arról szól, hogy Beowulf, a dán király vitéz alattvalója kü-

Képünkön Grendel, Beowulf egyik ellenfele, mellesleg a film legocsmányabb teremtménye. Brrrrr.

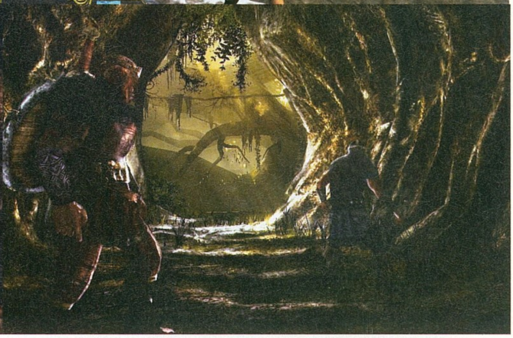
BEOWULF 3D

Lapunk megjelenésekor már javában játszák a filmszínházak a játékhoz szorosan kapcsolódó Beowulf mozit (amelyről bővebben a külvilág mozi rovatában olvashattok). Az alkotás egyik nagy érdekessége, hogy valódi színészek közreműködésével leforgatott animációs film, amelyet leginkább a budapesti Westend Palace frissen felavatott 3D termében érdemes megtekinteni (nem, ez nem az IMAX, az egy másik mozi, egy másik helyen). Nem csalás, nem ámítás, ez egy valódi 3D-s élmény, amelynek premierjére lapunkat is meginvitálták. Bate ugyan némi félsszel ballagott el a vetítésre (lévén még élénken élt benne a Kémkölykök 3D alacsony színvonala), de a moziból visszatérvén igen lelkesen ecsetelte az újfajta technika előnyeit.

A meglehetősen ostoba kék-piros szemüveget el lehet felejteni, s bár itt is kapunk egy speciális látóeszközt, a két szín okozta konstans fejfájásnak nyoma sem volt a vetítést követően. Ami elképesztő, hogy a speciális vászon és pro-



A látvány nem is annyira szörnyű, kár, hogy a programot csak az alkalmi játékosok tudják értékelni.



lönféle rusnya szörnyeket mészárol le, később ő maga lesz a király, végül úgy hetven éves kora táján egy sárkánnyal döntetlenre adja a küzdelmet, és mindketten meghalnak. Tökéletes alapanyag egy játékhoz (hogy filmhez nem annyira, azt érezhette maga a stáb is, és aranyból renderelt csábító Angelina Jolie-démonnal meg egy szakajtónyi sztárral próbálták eladhatóbbá tenni a sztorit – tegyük hozzá, meglehetős sikerrel).

ÜSD-VÁGD!

Bár nem vártunk BioShock-szintű történetvezetést a játéktól, a játékmenet egyszerűsége ezzel együtt is meglepő kicsit. Konkrétan annyi történik, hogy időnként minden átmenet nélkül a nyakunkba szakad egy raklapnyi szörny, amiket durván bántalmazunk, és várjuk a következő adagot – a hullámok között pedig néha főellenségek vannak. Ez önmagában még nem baj, elvégre ugyanezt csinálja konzolon a végtelenül élvezetes God of War is, csak itt valahogy semmi értelme nincs az egésznek. A szörnyek láttán be-bevillan, hogy jé, ilyesmi volt a filmben is, de történet egy szál se bontakozik ki (főleg ha a filmet se látta az egyszeri játékos). És majdnem átsiklottunk a legfontosabb jelző felett: élvezetes. A God of War élvezetes, mert az irányítás kézre áll, minden mozdulatunkra hihetetlen vérfürdőt rendez a hős, és észre se vesszük, úgy csúszunk át a gombok összevissza nyomogatásából a taktikus küzdelembe. Na, a Beowulfban semmi ilyen nincs. Az ellenfelek buták mint a föld, egy támadás és egy védekezés variálgatásával végig lehet őket verni egytől-egyig – merthogy sikeres hárítás után rövid időre sérthetetlenné válunk, duplán sebzünk, és a következő ütésünkkel még gyógyítjuk is magunkat. Na emellett minden kifinomultabb taktika megmaradt az „összevissza nyomogatom a gombokat, aztán majd csak történik valami” szintjén.

jektor segítségével valódi 3D élményt kapunk. A kép térbe kerül, a szereplőknek, tárgyaknak alakja, formája lesz, az ember szinte meg tudja érinteni őket, s bizony volt olyan pillanat, mikor a kép valóban lemászott a vászonról. Bate állítása szerint megpróbált elhajolni a záporozó nyílvesszők elől, annyira élethű volt a hatás. Nem is tudunk mást mondani, hogy egyszer érdemes áldozni a drágább mozijegyre, ugyanis ilyen technikai apparátussal és ilyen látvánnyal bizony nem minden nap találkozik az ember.

Itt az egyik jól átlátható csatajelenetet sikerült megörökítenünk, bizonyára mindenki nagy örömére.

A másik Beowulf

Az óangol eposz nem csak a filmeseket, és a mozira alapozó játékokban mostanában erősen nyomuló Ubisoftot ihlette meg, de a német 4Head Studiost is, akik 2006 márciusában jelentették be, hogy játékba öntik a szörnyvadász hős kalandjait. A munka egész jól haladt, míg ki nem derült, hogy lesz film, és filmfeldolgozás is, ami eléggé összekuszálta a dolgokat. A legkézenfekvőbb megoldás (a kiadó megveszi a németek játékát, és kinevezi hivatalos Beowulf-játéknak) nem működött, mert a játék sztorija és szereplői marhára nem hasonlítottak a filmre, így maradt az, hogy a Ubi házon belül összecsapott egy játékfeldolgozást, a Universal filmstúdió pedig megvette a játék jogait a 4Headtől, és örökre egy íróasztalfiók mélyére süllyesztette, nehogy a két játék a két reklámkampánnyal összezavarja a vásárlókat.

Még azt az ezer éve alapnak számító trükköt is kihagyták a fejlesztők, hogy ahogy haladunk előre, egyre újabb képességeket kapunk – ehelyett csak a már alapban meglevő támadásaink lesznek erősebbek. Magyarán semmi visszajelzés, jutalmazás nincs a játék részéről, valami kis virtuális kockacukor, hogy jól van öcsi, ügyes voltál, most kapsz egy csukottszemmel-balkézzel-fejletépés kombót. A kihívás jellege sem változik, már a tutorial pályán megtapasztaljuk nagyjából a játék bő 80 százalékában ránk váró viszontagságokat. Kapunk viszont néha lovagokat, akik elvileg nekünk dolgoznak (korlátozottan irányíthatjuk is őket), gyakorlatilag pedig tökéletesen megtestesítik egy Tokio Hotel koncert átlag-tinilányát a kora középkorba helyezve: bármit csinálunk, lelkesen ordítják, hogy Beowulf, te vagy a legnagyobb harcos a világon, és néha próbálnak utánozni is minket, de általában csak simán ostobák és idegesítőek. Elvileg ott van a választás, hogy a lovagokkal közösen, őket erősítve (hősi mód), vagy a dühünket szabadjára engedve, bespeedezett Rambóként (ezt én Jack Bauer módnak neveztem el) küzdünk, de nem hiszem, hogy lenne, aki az előbbit választaná (a főellenségeket úgyis csak vérengző módban tudjuk megsebezni).

Fura mókusok természetesen ebben a játékban is akadnak, és csak úgy átnéznek az ember lába között.

A monotonitást az ilyen jellegű játékokban minijátékokkal és logikai feladványokkal szokás oldani (már ha az ellenfelek és pályák szimpla változatossága nem elég), és itt is ezzel próbálkoztak a fejlesztők. Bár ne tették volna... A „logikai feladványok" megoldása az esetek zömében az, hogy bekapcsoljuk a már említett berzerker módot, és erre történik valami teljesen logikátlan dolog (például tüzek gyulladnak), és továbbmehetünk. Minijátékra meg remek példa az, amikor egy hatalmas szikla állja el az utunkat. Mit csinál egy bazi nagy sziklával az egyszeri marcona viking harcos? Mind a száznegyven kiló izmát megfeszítve elgördíti az útból? Apró darabokra veri? Fohászkodik az istenekhez, hogy villámokkal és mennydörgéssel pusztítsák el? Nem, nem: rögtönzött Megasztár-selejtező alakul, ahol Beowulf egy „nyomd meg jó időben a jó gombot" ritmusjáték keretében énekkel és tánccal buzdítja népi zenekarát, hogy tolják odébb az akadályt.

Mindehhez erős közepes látványvilág párosul, jellegtelen, három-négy animációt ismételgető főhőssel, és tökéletesen érthetetlen belassulásokkal olyan gépen is, amin vidáman ment a Crysis meg az Unreal Tournament 3. Viszont van egy csomó lassított felvételben mutatott kivégző mozdulat, egyenként egy közepes vámpíros film leforgatására elegendő vérrel.

GITÁR ÉS HEGEDŰ

A mai játékipar leginkább arról szól, hogy minden játékot hozzunk ki a lehető legtöbb platformra – ennek ellenére vannak műfajok és gépek, amik egyszerűen összetartoznak. Stratégiát és online RPG-t például kizárólag pécén lehet értelmesen játszani (és a szigorúan szubjektív magánvéleményem szerint FPS-t is, bár Sasa és Grath, mint a Kárpát-medence legnagyobb Halo-rajongói, nyilván nem értenek egyet velem). Az ilyen Beowulf-féle megyek-és-kaszabolok játékokat meg pont jó nagy tévére, kontrollerre, és a kanapén fetrengő játékosra találták ki. Persze, meg lehet csinálni számítógépre is, ahogy a We Will Rock You-ból is el lehet játszani a szólót hegedűn, csak minek, ha azt gitárra írták. A fő gond pedig az, hogy – folytatva a nagy ívű metaforát – a Beowulf fejlesztői se hegedülni, se gitározni nem tudnak túl jól: a konzolos verzió is elég gyengécske lett, a pécés meg kész gyötrelem.

PC GURU

GRAFIKA	07	
ZENE	07	
JÁTÉKÉLMÉNY	06	

A játék, amely kifejezetten a "casual gamer"-eknek készült. Aki benne van a játékvilágban évek óta, az kerülje, de ha csak pár órát akar agyatlanul eltölteni az ember, hát keresve sem találhatna jobbat...

HANCU

PRO:
+ Könnyű megtanulni
+ Agyatlan szórakozás

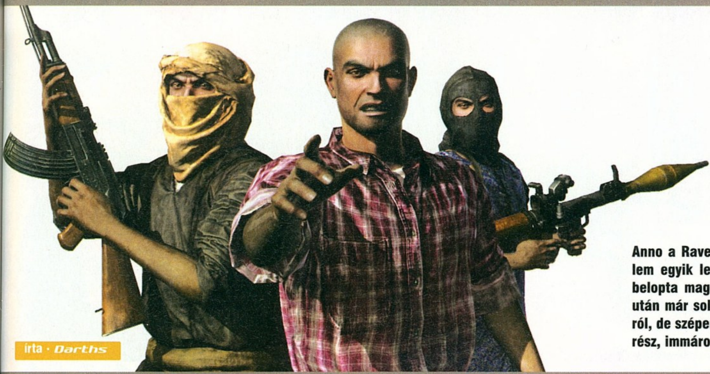
KONTRA:
- Nyista harcrendszer
- Hardcore játékosoknak nem nagyon ajánlott

JÁTÉKÉLMÉNY: 6.3

A játék színvonala az elsőtől az utolsó pillanatig ugyanolyan, aki tíz perc után nem menekül el mellőle az valószínűleg ki is játsza.

PGO GYORSLINK: 712

PRINCE OF PERSIA: TTT	88%
PRINCE OF PERSIA: WW	96%
LOST PLANET	90%



Írta · Darths

Anno a Raven Software megalkotta a játéktörténelem egyik legbrutálisabb FPS játékát, mely rögtön belopta magát a rajongók szívébe. A második rész után már sokan lemondtak egy esetleges folytatásról, de szépen csendben mégis készült egy harmadik rész, immáron a szlovák Cauldron gondozásában.

Oh igen, lesz itt vér...

SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

fejlesztő > Cauldron kiadó > Activision Value web > www.mercenarieswanted.com

Sajnos a nagy csapat, akik 2000-ben zsenialitásukkal belevésték John Mullins nevét az FPS-ek nagykönyvébe, a PayBack alcímre keresztelt epizódban már nincs jelen, s ez érződik is a játék minőségén. Sajnos az elődből csak a cím maradt meg, illetve a brutalitás, ám ezúttal nem párosul mellé lebilincselő játékmenet, ráadásul a nagy öreg John Mullins is szögre akasztotta már a csúzliját.

POSHADT VÉR ÉS HULLASZAG

Új főhőst kapunk Thomas Mason karakterében és egy bárgyú történetet, mely meglehetősen összecsapott benyomást kelt, amellett hogy hihetetlenül izzadtságszagú. Sajnos látszik, hogy a sztori csak arra kellett, hogy valami miértje is legyen annak a tömérdek ledarált terroristának. A játék védjegyéül szolgáló realisztikus sebzésmodell természetesen jelen van; fröcsög a vér, robban a fej, repkednek a végtagok, de ez így maximum Jingsaw szívébe lopná be magát, illetve a kimondottan szadista lelkületűekébe. Persze nem azt mondom, hogy játszhatatlan lett a PayBack, mivel vannak kellemes pillanatai, ám a játékmenet semmi újat nem mutat fel, s igen hamar lineárissá válik.

Minden küldetés előtt megbeszéljük a „The Shop" szervezettel akciónk célját (ez mindig a „kapjunk el egy újabb főgenyát" séma), aztán összerakhatjuk a felszerelésünket (a legtöbb fegyverre különböző tartozékokat is aggathatunk), majd nincs más hátra, mint átlőni magunkat a kisebb pályákon, hogy végül a misszió végén ledarálhassuk az aktuális bosst. A mesterséges intelligencia sem muzsikál fényesen, ugyan ellenfeleink el-elbújogatnak a fedezékek mögé, de ennél többet nemigen tesznek a túlélés érdekében – leszámítva, hogy lőnek, mint a vadbarmok. Ha már a muzsikálásnál tartunk; a háttérzene dinamikusan változik a harcok alatt, ám azok sem lettek túlzottan eltalálva – legnagyobb sajnálatomra. Mindez nagy kár, ugyanis a nexgen grafika nagyon rendben van, a látvány néhol már tényleg káprázatos, de sajnos elszomorító, hogy a külső mögött egy agyatlan shooter lapul, felöntve 40 gallon vérrel és néhány tonna húscafattal. Ami még jó lehetne, az az online mód, mivel így egész élvezetes a játék és 6 meccstípus közül válogathatunk, de sajnos olyan „apróságok" hiányoznak, mint például a chat funkció - elevenen megnyúzva azt, amit szeretünk a multiplayerben.

Nincs is jobb annál, mint mikor egy helikoptert pörkölünk le az égről...

VÉRES BEFÜRDÉS

A játék már csak névleges örököse az igazi SoF érzésnek, sőt inkább csak megtépázza a kellemes emlékeket, melyeket egykoron John Mullinsszal élhettünk át – kétszer is! Harmadszorra sajnos a reflektorfénnyel elmaradt a siker is, mivel csupán egy lélektelen budget címet kapunk: apróbb örömök, kevesebb pénzért...

A grafika egész csinos, kár, hogy a tartalom mögötte kissé szegényesre sikeredett...

pc guru

GRAFIKA	09	
ZENE/HANG	05	
JÁTÉKÉLMÉNY	05	

Egy elfuserált „folytatása" az egykoron szebb napokat is megélt Soldier of Fortune szériának, mely avatatlan kezekben csak egy eltalált grafikára, és a brutalitásra futotta, míg a játék többi része meglehetősen vérszegényre sikerült...

DARTHS

PGO GYORSLINK: 65

6.5

GÉPIGÉNY:
Op. rendszer: Win XP/Vista
Processzor: PIV 2.5GHz
Memória: 512 MB RAM
Videó: 256 MB VRAM - PS 2.0
Szabad hely: 3,2 GB HDD

GÉPIGÉNY: Windows XP/Vista: PIV 3 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB DX9 VGA, 8 GB HDD

Gall kaland

írta · Flatline

ASTERIX at the Olympic Games

fejlesztő > Etranges Libellules kiadó > Atari web > www.atari.com/asterixjo/

Az a helyzet, hogy épp azon gondolkodtam, kezdhetem-e vajon megint Bate istenítésével a cikket, hogy olyan játékot adott, ami meglepően szórakoztató volt. Alap esetben soha az életben nem nyúltam volna hozzá (a játékhoz!), csak merő véletlensorozatok együttállása esetén, ha a házamban fekszik a Jupiter is, vagy mi. Aki nem jártas az asztrológiában, azt üdvözlöm a fedélzeten és örülök neki, hogy nem követője holmi női cucliknak, akik viszont azért kapcsolódtak be a szövegbe, hogy az Asterix at the Olympics játékról olvassanak, szintén jó helyre jöttek és még nagyobb cuppanóst kapnak.

Szinte ki sem kell mondanom, de francia fejlesztőstúdió készítette a játékot, mely nem lehet meglepő, hiszen az egész Asterix őrület gall berkekből indult anno réges-régen. A jelenlegi játék akció-kaland stílusú, szokásos váll felett lebegő rózsaszín lufi magasságból szemlélve. A történet olyannyira bárgyú és bugyuta, hogy tökéletesen passzol az elfogadható kategóriába. Lesznek legfőképp humoros átvezető animációk és rengeteg pufi Obelix, meg beszólós Asterix, és rengeteg üvöltve menekülő római.

MAIN PART

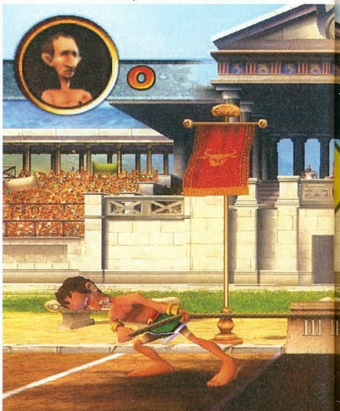
A főmenüben ugyan még nem gyanús senkinek, hogy nem egy egyszerű party játékról van szó, mint mondjuk a Rayman Raving Rabbids, vagy a Mario Party. Már C64 óta ismeri mindenki az olimpiai játék feldolgozásokat, melyben az Epyx jeleskedett leginkább, majd érkezett az ősember olimpia, alternatív olimpia, meg miegyéb, ami csak az alkotók eszébe jutott. Az Asterix is tartalmaz jó sok minijátékot, melyek közül egynéhány még csak nem is egy létező olimpiai sportág feldolgozása, hanem valami irtó nagy bohémság. Alapesetben csak három versenyszám érhető el, később azonban, ha a történet módban elérhetővé tesszük a többit is, már teljessé válik a móka. Azért igyekszem sokat emlegetni, hogy nem csupán eszeveszett gombnyomogatásból áll a játék, (a távolugrásnál speciel majdnem elrepült az elugrást vezérlő gombom, mindig akkora vehemenciával toltam testére az ujjbegyem) mert valóban így van. Sőt, ha csak minijátékokból állna, óriási bukta lenne. Nagyon pofás, minimum 4-5 órás egyszemélyes (vagy kétszemélyes!) sztori mód is van, melyben vagy egy barátotok segítségével (aki Obelixet irányítja) próbáljátok megnyerni az olimpiai játékokat, vagy egyedül Asterixszel. Számos olyan feladat lesz a történet során, melyhez mindkét karakterre szükség lesz, (köveket felrakni valahova, kötélen húzni a másik szereplőt stb...) ha tehetitek, szóljatok a szomszéd kölöknek, hogy ugorjon be másodiknak, aztán mehet vissza Barátok Köztöt nézni.

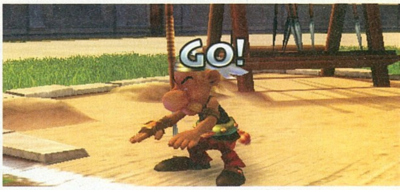
> „Nem vártunk sokat Asterixéktől, éppen ezért kellemes meglepetés."

SZTORI, MINIJÁTÉKOK

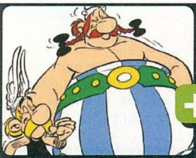
Természetesen a szerelem sem maradhat ki a történetből, azaz gyakorlatilag Lovestorix viszonzatlan szerelme az egész lényege, ugyanis csak ahhoz megy férjhez a drága, aki megnyeri az olimpiai játékokat. Mivel eredetileg csak rómaiak vehetnek részt az olimpiai játékokon, ezért hirtelen rájönnek Asterixék, hogy ők is azok, lé-

A környezet nagyszerűen hozza a képregény és a rajzfilmek világát. Színes, vicces, hangulatos.





A kis gall koncentrál, majd ha megjelenik a felhívás, akkor tehetségünkhöz mérten fog helyt állni.

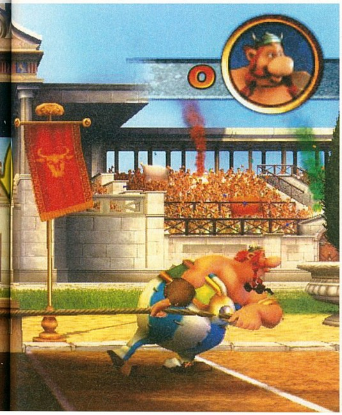


ASTERIX
A közel hetven éves karakter minden humorával és bájával.

OLIMPIA
Az ókorba nyúló játékok széles palettája meglepő bohócságokkal párosítva.

MINIJÁTÉKOK
A cselekményt számos minijáték színesíti, amivel kicsi és nagy egyaránt elvan.

vén leigázták őket (kivéve persze piciny falujukat, mint ezt tudjuk) tehát minden további nélkül ellátogatnak Görögországba és nekiállnak elcsenni az aranyérmeket. Persze mielőtt a tényleges versenyszámokra kerülne a sor, rengeteg dolgot teljesíteniük kell, megfelelőségi vizsgálat, meg papírok arról, hogy valóban atléták, majd nyakig belecsöppennek Brutus alattomos terveibe, aki egy gonosz szuperprofesszor közreműködésével olyan gél birtokába jutott, aminek segítségével átjárókat nyithat a film, játék és eredeti képregény közt, így hajjjaj, lesz móka rendesen. Nem kell nagyon komolyan venni a dolgot, de higgyétek el, pont annyira szórakoztató, mint amennyire kusza. Az átvezetők nagyon viccesen vannak megalkotva, aki szereti Asterixéket és gyermekkorában ugyanúgy a képregények felett majszolta a lekváros-mézes kenyeret, vigyázva, hogy a legnagyobb lekvárdarab még véletlenül se essen rá, annak muszáj játszania vele.



Mi valószínűleg nem állnánk ki Obelix ellen egyetlen erőn múló sportágban sem...

A versenyszámokról nem érdemes túl sok szót vesztegetni, távolugrás, gerelyhajítás, római verés, fogathajtó (Ben-Hur féle) őrület, iszonyat nagy bálna méretű szög minél erősebben fába verése... sejthetitek, mennyi vizuális kéjt rejteget a dolog. Egy kommentátor folyton elemzi a játékos teljesítményét, s noha először csak Asterix, Obelix és Getafix (Panoramix) választható (aki egyébként a játék végéig papírvékony 2d karakter, mert...majd meglátjátok miért), legalább hat további karaktert is játszhatóvá varázsolhattok, ha végeztek a sztori móddal. A varázsfőzet és a verekedés két szétválaszthatatlan játékelem – hisz mégiscsak egy Asterix játékról van szó. A rómaiaknak esélye sincs, ha pofozkodásra kerül a sor, ráadásul visszaköszönnek az animációkban azok a mozzanatok, melyek a legjellemzőbbek a rajzfilmek és a mozgásban megjelenített, már klasszikusnak számító Asterix filmekben. Lehet pörgetni a rómaiakat, pofozni a rómaiakat, cipőjüket a földön hagyva lebegve elrepíteni a rómaiakat, meg minden egyéb nyalánkság. Obelix természetesen még annyi energiát sem fektet a verekedésbe, mint Asterix, egyszerűen lepöccintgeti ellenfeleit.

SUMMA SUMMARUM

A grafika tökéletesen megfelelő egy ilyen bárgyú játékhoz, nagyon kontrasztos, szép és gyors. Akárki élvezheti teljes pompájában a játékot, sehol sem fog szaggatni, még átlagosabbnak mondható konfigurációk esetén sem. A hangokkal ugyanez a helyzet, legalább négy nyelven jelenik meg a játék, magyar változatról sajnos nem tudok. Lényeges még megemlítenem, hogy rengeteg backstage anyag és utalás van a filmre, ha végigviszitek, még a hivatalos filmelőzetest is láthatjátok, nem is beszélve a sok-sok perces „hogyan készült" videókról. Úgy érzem, a franciák megint alkottak valami két fokkal szívhez közelebb álló alkotást játék szinten, mellyel érdemes foglalkozni, mert nem fagy, nem kell patchelni, gyors, színes és jópofa.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE/HANG	07
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Ha kicsit már elegetek van az egyfolytában csak hentelős nézdahátam játékokból, akkor feltétlen adjatok egy esélyt az Asterix at the Olympic Gamesnek, nem fogtok csalódni. Ötletes, színes, plusz nem kell mindig verekedni benne.

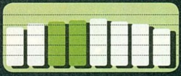
FLATLINE

PRO:
- + Humoros
- + Néha gondolkodni is kell

KONTRA:
- - Nem elég hosszú
- - Film nélkül életképtelen

JÁTÉKÉLMÉNY:

8.2

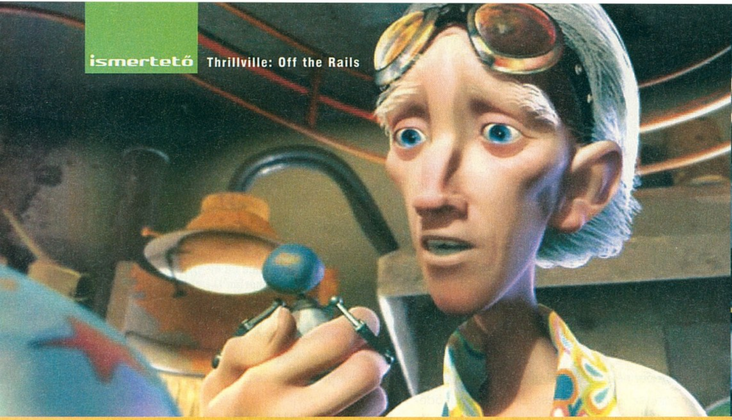


Ha már elegetek van az egyfolytában csak hentelős, "nézdahátam" játékokból, akkor feltétlen adjatok egy esélyt Asterixnek.

PGO GYORSLINK: 869

PSYCHONAUTS	96%
AMERICAN MCGEE'S ALICE	94%
LITTLE BIG ADVENTURE 2	92%

GÉPIGÉNY: Windows xp/Vista, 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB DX9 VGA, 1,3 GB HDD



Egyszer fenn... írta · Stöki

THRILLVILLE: Off the Rails

fejlesztő > Frontier Developments kiadó > LucasArts web > www.lucasarts.com

Az a helyzet, hogy épp azon gondolkodtam, kezdhetem-e vajon megint Bate istenítésével a cikket, hogy olyan játékot adott, ami meglepően szórakoztató volt. Alap esetben soha az életben nem nyúltam volna hozzá (a játékhoz!), csak merő véletlensorozatok együttállása esetén, ha a házamban fekszik a Jupiter is, vagy mi. Aki nem jártas az asztrológiában, azt üdvözlöm a fedélzeten és örülök neki, hogy nem követője holmi női cucliknak, akik viszont azért kapcsolódtak be a szövegbe, hogy az Asterix at the Olympics játékról olvassanak, szintén jó helyre jöttek és még nagyobb cuppanóst kapnak.

A játékot a Frontier Developments hozta össze, ennek a fejlesztőcégnek köszönhettük többek között a RollerCoaster Tycoon 3-mat, majd a Thrillville-t, ami a most tárgyalt játék tavalyi, csak konzolra megjelent első része volt. Ebből következne, hogy az Off the Rails önálló folytatás, de sokkal inkább egy kiegészítőnek tűnik, a játék talán legnagyobb hibája ugyanis az újdonságok alacsony száma. Aki játszott az elődlel, nagyon-nagyon sok ismerős elembe fog botlani, és ez nem mindig jó.

MÁSODIK ELSŐ RÉSZ

Az első Thrillville-ben főhősünk egy gyerek volt, akinek bolondos rokona, Morty bácsi a segítségét kérte a címet adó vidámpark berendezéséhez. A primitív sztorit még primitívebb történet követi most: Morty bácsi újabb vidámparkhoz kéri a segítségünket. A készítők tehát a cselekményen agyalva egyáltalán nem erőltették meg magukat,

de minden más téren is érezni, hogy a szűk egy év fejlesztés rövidsége és a munka szétaprózása (PC mellett három konzolra és két kézikonzolra is megjelent a játék) miatt nem igazán sikerült méltó folytatást készíteni. Az előző játékban található „ride-ok", vagyis a vidámpark különféle szórakoztató lehetőségeinek nagy része visszaköszön, a játék motorja ugyanaz, ami 2006-ban a program alatt ketyegett (és ami már akkor is idejétmúlt volt), és a hibákon sem sokat javítottak.

KÖNNYŰ PÉNZ

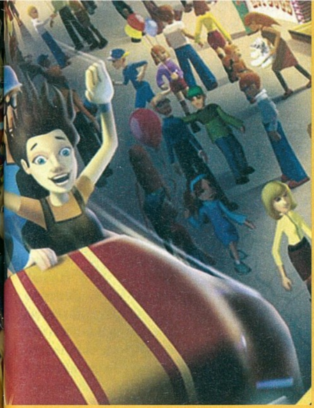
Az elődlel kapcsolatban a legtöbbet hangoztatott kritika az volt, hogy a gazdasági szöszölést igen elnagyolták benne: csak előre gyártott körhintákat, hullámvasutakat és egyéb adrenalinnövelő őrültségeket lehetett letenni, csak fix helyekre, a menedzselés pedig kimerült a belépőjegy árának állításában. Az előbbi problémát valamelyest orvosolták, mert bár a legtöbb látványosságot most is készen kapjuk, néhány hullámvasutat magunk tervezhetünk meg és mindenféle díszekkel csicsázhatjuk ki ezeket. A gazdasági rész viszont ugyanolyan jelzésértékű, mint korábban: pénzért bővítjük a vidámparkot, a ride-okból pedig pénz folyik be – ennyi. Az árakat és fenntartási költségeket úgy tervezték meg, hogy soha nem legyen igazán gondunk a pénzzel (vagy ha mégis, a vidámparkban véletlenszerűen elszórva is találunk). Egészen pici gyerekek is könnyen elboldogulnak ezzel, a nagy engedékenységnek viszont az az

Ebben a hónapban ez a második fura fegyveres móka, játékunk, hogy ki találja meg leghamarabb a másikat.

ára, hogy egy bonyolultabb ördöglakat több kihívást rejteget, mint az Off the Rails.

A MINIJÁTÉK APOTEÓZISA

A fenti negatívumokat majdnem feledteti néhány más műfajból kölcsönzött játékelem és a minijátékok. Előbbiek közül kiemelkedik a program dialógusrendszere: a műfajhoz képest egész sok szinkronmunkát fektettek a játékba, ennek köszönhetően bármelyik látogatót vagy alkalmazottunkat leszólíthatjuk a vidámparkban. A párbeszédek néhány aranyos poén mellett arra is jók, hogy megtudjuk, mit hiányolnak a vendégek. Szintén feldobják a játékmenetet a küldetések, amelyek többnyire a Globo Joy nevű gonosz, multinacionális és bizonyára a szelektív szemétgyűjtést is elvető konkurens vidámpark körül bonyolódnak: hol egy kémük vegyül a vendégek kö-



A minijátékok között még az Elastomania is visszaköszön - nem is jön rosszul egy kis nosztalgia.

zé, hol lefizetik a kritikusokat, hogy csak a Globo Joyt dicsérjék, és így tovább. Ez izgalmasan hangzik, de a küldetések megoldása többnyire egy-egy minijáték. Sőt, ha a missziókat teljesítve előre akarunk haladni a faék bonyolultságával vetekedő sztoriban (ami gyakorlatilag a vidámpark újabb részlegeinek megnyitását jelenti), a játékórák nagyobb részét a minijátékokkal való szórakozás fogja kitenni. Még olyan hagyományosan stratégiai elemet is minijátékkal váltottak ki a készítők, mint a személyzet kiképzése. Aki tehát a Tropicóhoz vagy akár a Theme Parkhoz hasonló élményt vár, kerülje messzire a Thrillville-t. Minijátékgyűjteménynek viszont elsőrangú a program, bár az 50 minijáték egy része már az első részben is megvolt. Van itt egyszerű kis FPS, tankos shooter, mexikói hangulatú verekedős játék, amiben egy csincsillával kell lenyomni egy

prérikutyabandát, és még az Elastomania nevű magyar motoros csoda is kapott egy klónt. A minijátékokat egyébként a főmenü megfelelő pontjából akár egymás ellen is lehet játszani.

RÚT KISKACSA

Kérdés, ki milyen hamar unja meg a minijátékokat. Azt gyanítom, hogy a gyerekek sokkal később, mint a felnőttek, és a játék elsősorban nekik készül, szóval emiatt nem igazán lehet kifogást emelni. A tálalás miatt annál inkább: a grafika borzalmasan szögletes, a textúrák rettenetesek, és így a különböző témájú (vízi világ, űr, ünnepek stb.) vidámparki részlegekre nem szívesen néz rá az, aki látta már a Crysist (vagy a Moviest, hogy a műfajból mondjak egy szép példát). A motor elavultságát már szidtam (újabb bizonyíték rá, hogy csak erősen limitált méretű parkot tud kezelni, és ha ezt a limitet elértük, nem tudunk tovább építkezni, akkor sem, ha volna rá helyünk és pénzünk), és a kameramunka is darabos. Építkezéskor túl közeli nézetek borzaszthatnak el, az almenükben elvesző irányítás pedig nehézkesebb nem is igen lehetne. A zene már egy fokkal jobb: a cuki kis popdaloktól ugyan nagyon szenvedtek a Dream Theaterhez szokott hallójárataim, de pontosan ilyen zene kell egy tizenkevés éves korosztályt megcélzó játékhoz. Egyedül a dalok sokszori ismétlődését róhatom csak fel.

A Thrillville: Off the Rails karácsonyi ajándéknak ideális, ha van a családban egy szigorúan 12 évnél nem idősebb hugi vagy öcsi: a korhatárjelzéseket figyelő szülők is megnyugodhatnak, ezt kockázatok és mellékhatások nélkül lehet fogyasztani. A kicsit is pallérozott játékosok viszont inkább kerüljék messzire, mert ők nem fognak sok örömet találni ebben. Stratégiai játékként nem lehet komolyan venni, minijátékokat pedig tonnaszámra talál az ember a neten.

Egészen vad hullámvasutakat is építhetünk, olykor-olykor elfogyó pályaelemekkel...

pc guru

GRAFIKA	05	
ZENE	07	
JÁTÉKÉLMÉNY	06	

Kicsit lelketlen, a mai top játékokhoz képest kifejezetten ronda, de legalább szórakoztató folytatás, sokkal inkább kicsiknek, mint a nagyoknak. A gazdasági játékokért rajongók kifejezetten kerüljék...

STÖKI

PRO:
+ Igazi családi program
+ Néhány kiemelkedő minijáték

KONTRA:
- Kevés újdonság
- Nehézkes irányítás
- Ronda
- Rém egyszerű gazdasági rész

7.3

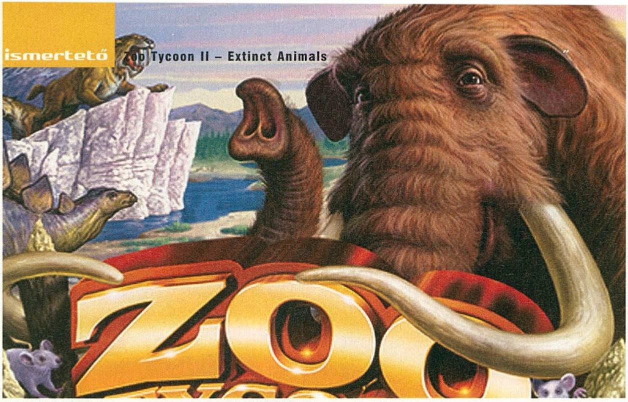
JÁTÉKÉLMÉNY:

Aki szereti az egyszerű menedzselést, a minijátékokat, az elszórakozik vele, bár kétségtelen, hogy az idő múlásával egyre kevésbé köt le.

MAD TV	79%
HOSPITAL TYCOON	51%
ROLLERC.TYCCON 3: WILD	85%

PGO GYORSLINK: 799

GÉPIGÉNY: Windows XP/Vista, PIII 1 GHZ, 256 MB RAM, 128 MB VGA



Ismét egy újabb kiegészítő érkezett a Blue Fang Games csapatától a már három éve megjelent alapjátékukhoz. Szám szerint ez a negyedik (a kisebb ingyeneseket nem számolva) bővítése az állatkertépítő és menedzselő project második részének. A Guru hasábjain nem számoltunk be korábban a kiegészítőkről (Endangered Species, African Adventure, Marine Mania), így itt az ideje megemlíteni a legújabbat, az Extinct Animalst.

Zoolander

írta · Rage

ZOO TYCOON II Extinct Animals

fejlesztő > Blue Fang Games kiadó > Microsoft web > www.zootycoon.com

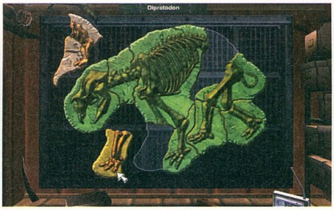
Ha jobban belegondolunk, az eddigi expanziók nagy változásokat nem hoztak a veszélyeztetett, afrikai és tengeri fajok bevezetésével, valamint a hozzájuk kapcsolódó kötelező kiegészítőkkel (új épületek, modellek és kampányok). Az eddigi újításként bevezetett vízi show-kon és járműves körutazásokon túl reménykedtünk, hogy ennyi idő után csak sikerült valami komolyabb változtatással előállniuk.

KIHALT ÁLLATOK VILÁGA

A dinoszauruszok természetesen csak az alapjátékra telepítve hajlandóak megelevenedni, de látogatóink és az állataink, nem kell csinosítgatással elütnünk az időt, ugyanis lehetőségünk nyílik új fajok felkutatására és kifejlesztésére az erre alkalmas laboratórium megvásárlásával. A már ismert FPS nézetben egy kereső eszközzel a parkunk területén nézelődhetünk őskori leletek (csontok) után, melyeket először puzzle szerűen össze kell illesztenünk, majd interaktívan kifejlesztenünk. Ez annyit tesz, hogy adott időben kell adott gombot megnyomnunk, és a hibaaránytól függ majd az állat közérzete, egészsége és az egyéb tényezők. Ha valakit hidegen hagynak ezen apró szórakozások, és csak a menedzselésre akar koncentrálni, a fejlesztők neki szánják a paleontológusokat, akik elvégzik a kutatómunkát. A minijátékok között a felbőszült óriás húsevők megnyugtatása és a beteg állatok gyógymódjának megtalálása igencsak fárasztóra sikeredett. Szerencsére ezeknek is megvan a maga helyettesítő épülete, így a vadállatbefogók automatikusan cselekednek. Az új kellékek között találni igen ötleteseket és hasznosakat. A mesterséges ásatás, a gleccser, a barlangi alagút vagy az új szórakoztatószemélyzet mind nagyon feldobják a parkot és még jól is mutatnak.

A TEREMTÉS EREDMÉNYE

Az Extinct Animals az eddigi legjobb kiegészítőnek tekinthető, igen sok és értékelhető tartalommal ruházza fel az alapjátékot. A gépigénnyel nem lesz gondunk, de ne is várjunk lélegzetelállító grafikát. A kedves állatok és a hangulatos környezet mellett, azért szemet szúrnak az objektumokon és egymáson áthaladó élőlények, valamint az elnagyolt animáció is zavaró, a poligonszám is a múlt évezredet idézi. A hangok és a zene minősége nem javult, de eddig sem volt rossz. Passzol az alap koncepcióhoz és a fiatalabb korosztály ízléséhez. Továbbra is kellemesen szórakozhatunk vele, a rajongók szeretni fogják, de manapság szerintem ez már édeskevés egy igazán jó játékhoz.



Van itt minden, lövöldözés vizipisztollyal, kirakós, na meg kakadufféle madár, rögtön három. Tiszta izgalom.

gondolom, ezzel nem mondok újat. Kapunk két új kampányt, melyek mindegyike három pályát rejt. Ez lehet, hogy kevésnek hangzik, de ne feledjük az öt új kihívássorozatot sem.

Ez a kiegészítő vonultatja fel a legtöbb új állatot, épületet és személyzeti egységet, míg korábbi társai a díszítésre felhasználható kellékek (növények, ételek, menedékek) magas számával büszkélkedhettek. Ez elsőre arra enged következtetni, hogy esetleg némi játékmenetbeli újítás is belefért a fejlesztési időbe. A sejtésünk beigazolódik, mivel jócskán megspékelték minijátékokkal a már jól bevált tycoon műfajt. Ha már kész vagyunk a parkkal, boldogok a

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE/HANG	07
JÁTÉKÉLMÉNY	08

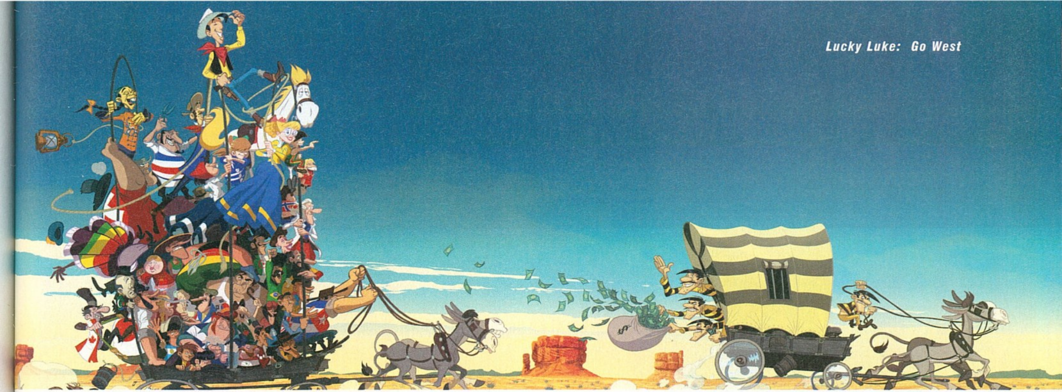
Lehet bármennyire is izgalmas a kihalt őslények újrateremtése mini játékokkal, a mai látványvilágok mellett már nem tudja megállni a helyét. Mérsékelten szórakoztató, új modelljeinek mennyisége kielégítő. Sajnos hibái megmaradtak, de egy kis jóindulattal elfogadható. Csak megrögzött állatkert mániásoknak.

RAGE

PGO GYORSLINK: 890

7.0

GÉPIGÉNY:
Op. rendszer: Xp/Vista
Processzor: PIII 1 GHz
Videó: 32 MB VGA
Memória: 512 MB RAM
Szabad hely: 1 GB HDD



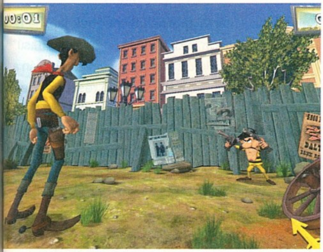
A képregényhős csőre töltve írta · Darths

LUCKY LUKE: Go West

fejlesztő > Tate Interactive kiadó > Atari web > www.luckyluke-lefilm.com

Lucky Luke, a népszerű képregényhős visszatért a filmvászonra – legalábbis a franciáknál és a belgáknál mindenképpen – egy új, egész estés rajzfilmben, melyet az Olivier Jean Marie rendez, aki a 2001-es tv-szériát is dirigálta. A mozi alapjául az 1964-es „The Caravan" című alkotás szolgál, amit még a villámgyors Lucky Luke karakterének megalkotója, a Morris művésznéven ismert belga úriember készített, Rene Goscinny-val karöltve. Ahogy az manapság szokás, az ilyen kedves rajzfilmekhez mindig társul egy elsősorban fiatalabb korosztályt megcélzó játék, így érkezett a PC-s közönséghez is jelen cikkünk alanya.

Gondolom közületek is sokan emlékeznek a fiatal cowboyra, akit még a saját árnyéka sem tud követni, mikor oldaláról előkapja revolverét. Azt hiszem erről a Dalton fivérek is tudnának mesélni, Lucky Luke tökkelütött ellenségei, akik folyamatosan összetűzésbe keverednek a kötélidegekkel bíró főhőssel.



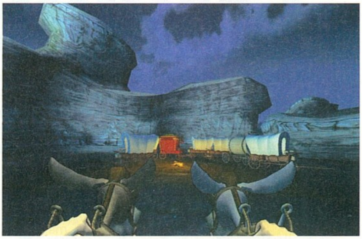
Nem tudnánk megmondani pontosan itt mi történik, de a kék jégeralsó nagyon cuki.

Egyre igényesebb színvonalat kezdenek képviselni az utóbbi időben megjelenő rajzfilmek játékadaptációi, aminek a hozzám hasonló szórakozott játékosok kimondottan örülnek, hiszen valóban gondosan összerakott, élménydús játékokat kapunk, ráadásul a fiatalabb delikvenseket is könnyűszívvel odaengedhetjük a géphez, mivel garantáltan nem fognak ettől rosszat álmodni.

Az egyjátékos kampány öt nagyobb epizódra lett bontva, melyekben átlagosan 8-9 minijáték lapul, amik persze a maguk módján követik a rajzfilm eseményeit. Teljesítésükkel mindig újabbakat oldhatunk ki, míg el nem érkezünk a „The End" feliratig – ami sajnos elég hamar bekövetkezik. Viszont a játékok jópofák és változatosak; lövöldözhetünk Luke-kal és a banditákkal is, bunyózhatunk a bárban, lovagolhatunk és még rengeteg mást is kell majd csinálnunk, de szerintem a lehetőségek között megbúvó, leegyszerűsített Rock Band mindent visz. Ám sajnos a kelleténél talán egy fokkal egyszerűbbre sikeredtek ezek a játékok, így a tapasztaltabb játékosnak túl sok kihívást nem fog jelenteni, de ettől még szórakoztatóak. Egy gépen akár négyen is játszhatunk a többjátékos módban, de kettőnél többen nem érdemes egyszerre megpróbálni.

A megjelenítés is a helyén van: nincs túlcsicsázva, hanem egy ízléses képregényszerű látványvilág fogad bennünket, melyhez minden pályán hangulatos muzsika társul. A pályák elején mindig megnézhetünk egy rövidke bejátszást a filmből, mely az adott feladattal köthető össze és elsőre mindenképpen szórakoztatóan hat – nem mellesleg poénosak is.

Akik szerették a képregényeket, esetleg a rajzfilmsorozatot, azok remekül fognak szórakozni,



A képregényes látványvilág már magában megér egy misét, a szamárfogathajtás csak hab a tortán...

de akiknek nem dereng a cowboy neve, viszont szeretik az ilyen kis minijátékokból felépülő társas szórakozásokat, azok úgyszintén nem fogják megbánni, ha feltelepítik a cuccot.

pc guru

GRAFIKA	07
ZENE/HANG	08
JÁTÉKÉLMÉNY	07

PGO GYORSLINK: 909

Kategóriájában mindenképpen kiemelkednek Lucky Luke legújabb virtuális kalandjai, rövidsége ellenére bátran ajánlom a fanoknak, illetve az ilyen típusú játékokra vevő társaimnak, egyedül és többedmagaddal is remek vasárnap délutáni szórakozás!

DARTHS

7.9

GÉPIGÉNY:
Processzor: 1 GHz
Memória: 512 MB RAM
Oprendszer: XP/Vista
Video: 32 MB VRAM
Szabad hely: 3,4 GB HDD

Borzalom a köbön **írta · NightBagoly**

EMPIRE EARTH III

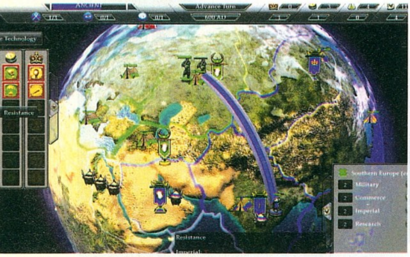
fejlesztő > Mad Doc kiadó > Vivendi Games web > www.empireearth.com

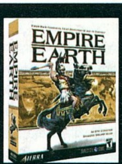
A zseniális első résszel mennybe menő Empire Earth franchise vad hanyatlásnak indult, amikor a Stainless Steel Studios-tól elvették a címet, hogy egy addig nem bizonyított fejlesztőcsapatnak adják át. A második rész már kritikailag visszafogott sikert ért el, de ez nem törte le a kiadó kedvét: a harmadik felvonást is ezekre a srácokra bízta. Elöljáróban annyit: nagy kár érte.

Ki ne emlékezne a zseniális Empire Earth első részére? A 2001-ben megjelent stratégiai játék okos megoldásaival úgyszólván ötvözte a Civilization bonyolultságát a valós idejű stratégiai játékok főképpen reflexen alapuló megoldásaival, az igazán különleges turmix pedig, mit ad isten, bevált: a rengeteg különböző népcsoportot egymásnak eresztő játék nem azért volt érdekes, mert annyira más lett volna, mint a többi, hanem azért, mert a már ezerszer látott ötleteket zseniális módon gondolta újra. A legjobb azonban a korszakos rendszer volt: a bugyuta ősembertől vezethettük át a kiszemelt civilizációt a jövőbe, miközben minden egyes korszakot mi magunk irányítottunk. Komplex, hihetetlenül változatos és izgalmas játék lett a végeredmény, olyan, amelyre a mai napig jó visszagondolni. Szomorú tény, hogy most nem róla, hanem a folytatásáról kell beszélnünk.

Az Empire Earth harmadik része surranópályán csapódott be a szoftverüzletek polcaira: mire rádöbbentünk, hogy készül, már készen is volt. Az rögtön a telepítés után feltűnt, hogy az ígéretek, miszerint mindenben sikerült túlszárnyalni az első részt, már a grafikánál megbuknak: tény, hogy a pályákon most már „nagy felbontású” – azért ne essünk túlzásokba, nevezzük nevén a gyereket: nagyobb, mint az előző részben – textúrák pihennek, valamilyen elvetemült ötlettől vezérelve alátettek egy fizikai motort is, ez azonban mind kevés a szentté avatáshoz. A játék ugyanis mindezektől függetlenül is ronda. Nem azzal van a gond, hogy korszerűtlen – pedig az, a modelleket csak akkor lehet felismerni, ha nagyon jóindulatúak vagyunk, illetve, ha tudjuk, hogy mit akarnak ábrázolni – és még csak nem is azzal, hogy a puritán látvány mellett – hála a fizikai motornak – még szaggat is, hanem azzal,

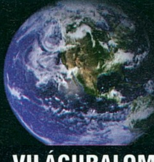
A képeket nézve az ember nem is sejti, hogy mivé lett az egykori tündöklő cím...





EMPIRE EARTH
Pc Guru teszt: 2002.01
89%

+



VILÁGURALOM
A cél természetesen ismét az, hogy mi uraljuk az egész világot.

-

EZMEGAZ
STAINLESS STEEL
A tehetséges fejlesztők hiánya bizony erősen rajta hagyta a nyomát a játékon.

A színek kavalkádja a Viva Pinátát idézi, kár, hogy az ottani komoly stratégia itt nem kapott helyet...

Ha már szép nem lehetett, akkor legyen mondjuk: csúnya.

hogy a technikai elmaradottságot nulla designnal támogatták meg. Ha Korea volt a megcélzott piac, én kérek elnézést ezért a bekezdésért, de ha európai gyomor számára próbálták meg emészthetővé tenni, akkor nem bakot, hanem traktort lőttek. Színes, szagos masszák rohangálnak a képernyőn, de olyan tarkabarkán, hogy a WarCraft III képi világa sírva könyöröghet a receptért, ha pedig megkapja, alaposan az agyába vésheti, mi az, amit nem szabad alkalmazni. A leírásokból kiderül, hogy ez cél volt – mármint a rajzfilmes hatás – azonban, hogy maradjunk a témánál, ha ez rajzfilm, akkor a csóri gyerekből minimum transzvesztita lesz, mire felnő. Nem tudom, milyen indíttatás kényszeríti arra a fejlesztőt, hogy az összes, össze nem illő színt belezsúfolja egy játékba, de kezet ráznék vele.

Hanghatások terén sikerült felnőni a vizualitással már igen csak alulra tett elvárásokhoz, verziónkban sűrűn megkavarodtak a hangok, ami mókás lenne – kifejezetten vicces a tank hangon haladó lovas katona – valamilyen kellemes zenével aláfestve, ez utóbbira azonban már nem volt idő: ránézésre valamikor a fejlesztés utolsó stádiumában válhatott világossá, hogy kellene némi muzsika is – nos, azt kell mondanom, az utolsó napokban nem sikerült nagyot alkotni. Természetesen ezek csak külsőségek, ha azonban belegondolunk, hogy ugyanaz a motor dolgozik a szoftver alatt, ami megmozgatta az Obliviont, és kezeli majd a Fallout 3-at is, akkor kijelenthetjük, hogy nagy tehetség kellett ahhoz, hogy mindezt ilyen tragikus formába tudják önteni.

Jó, rendben van, teszi hozzá a tapasztalt tesztter, hiszen láttunk mi már ronda és ízléstelen játékot, amit elvitt a hátán a játékélmény. Miután emlékeinkben még aktívan élhet a tényleg fenomenális első rész történelmi kampánysorozata, alaposan koppanunk, amikor felfedezzük, hogy ilyen itt speciel nincs is. Helyette jött a globális dominancia játékmód, amelyben a világ urai lehetünk a HÁROM különböző népcsoport valamelyikének segítségével. Igen, jól olvastátok: az Empire Earth harmadik része nem visszalépés az elsőhöz képest, hanem valósággal megcsúfolása annak. A közép-keleti, a nyugati, valamint a távol-keleti régió egyik képviselőjeként mit is kezdhetnénk magunkkal: el kell foglalnunk a világot. Bár az EA az ilyen „globális térképeket" afféle pluszként csomagolja a játékaihoz (olyanok is...), a Mad Doc úgy döntött, ezt rakja be kampány helyett. Ezzel nincs is gond, a három különböző faj ráadásul tényleg eltérő stratégiát igényel – a poén csak az, hogy ez a hármas szám még akkor is ciki, ha ugyanezt már a konkurens C&C harmadik részénél is elkövették. Ők megtehették, az Empire Earth cím viszont nem akkora, hogy egy ilyen fiaskóval sikereket érjen el. Persze örülnék, ha csak a megfogyatkozott fajválaszték lenne az egyetlen probléma. A korszakok megmaradtak: az őskor, a középkor, a kolonizáció kora, a modernkor, és a jövő áll a rendelkezésünkre, hogy stratégiai tudásunkat tökéletesre csiszoljuk. Persze ez is csak vakítás – nagy stratégiára nincsen szükség, hiszen a program „kő, papír, olló" jellege végig kitart, de olyan szinten, hogy komolyabb gondolkodás sem szükséges hozzá. Az összes pálya megoldása azonos: felkészülsz mindenből nagy tömegben, nekimész az ellenfélnek, és kiválasztod, az aktuális első sor ellen mi ér többet.

Így visszanézve talán egy kicsit szigorú voltam, ezt nézzétek el nekem. Mentségemre legyen mondva, az első részt nagyon szerettem, rengeteg kellemes órát töltöttem el vele. Fura ezt mondani, de a sorozat részről részre butult, és már most rettegek attól, mivé válhat, mire eljön a – valószínűleg már senki által nem várt – negyedik felvonás. Nem azt mondom, hogy játszhatatlan, pusztán azt, hogy öt évvel le van maradva a konkurenciától, az elődeihez képest pedig annyira, hogy közös idővonalra – a színvonal beli hatalmas különbségek miatt –, fel sem írnánk. Kár érte.

„Ez a játék borzalmas megcsúfolása az Empire Earth névnek..."

pc guru

GRAFIKA	05	
ZENE/HANG	05	
JÁTÉKÉLMÉNY	05	

2001-ben az Empire Earth egy kellemes valós idejű stratégiai játék volt, amely monumentalitással pótolta hiányosságait. 2007-ben azonban – hiszen inkább gyengítették, sem mint erősítették volna a koncepciót – ez azonban a kevesebbnél is kevesebb sajnos.

NIGHTBAGOLY

PRO:
- az új kampány érdekes

KONTRA:
- ronda
- borzalmasan bugos
- rossz vele játszani

JÁTÉKÉLMÉNY:

5.0

Az első rész tükrében izgatottan ülsz le elé, aztán az első fél órát követően meglátod, hogy mi lett belőle.

PGO GYORSLINK: 895

EMPIRE EARTH 2: TAS	74%
COMPANY OF HEROES	96%
C&C3: TIBERIUM WARS	93%

GÉPIGÉNY: WINDOWS 2000/XP; 1.7 GHZ CPU, 512 RAM, 128 MB VGA

Még egy kis WAREZ

írta · Stöki

Warezfronton az elmúlt hetek legfontosabb hazai híre a novemberi torrentrazzia volt. Sokszor és sokat írtunk már hasonló témáról, előző ügyek kapcsán szakértők és érintettek szólaltak meg a PC Guruban, mégis minden ilyen nagyobb esetnél újra elő kell venni a témát, mert egészen elképesztő, hogy a jogvédők és a torrentezők egyaránt milyen szélsőségekben képesek gondolkodni.

Aki nem követte volna a novemberi eseményeket, azoknak egy gyors összefoglaló: a BRFK Gazdaságvédelmi Főosztálya egy razzia során hó elején lefoglalt néhány tucat szervert. A rendőrök kifejezetten a torrent tracker oldalak szervereire utaztak, a legnépszerűbb ilyen szájt, a BitHUmen rövid időn belül meg is halt. A jogvédő szervezetek örömtáncot lejtettek a sajtóban, magukat mértékadónak tartó webkettes hírforrások egy jelentős része fröcsögéssel és nemzethalál-víziókkal reagált a történtekre, a BitHUmenen levő filmek pedig pár nap múlva más szervereken tűntek fel, ahogy az lenni szokott.

Nincs is jobb annál, mint mikor valami igazán jó játékot ajándékba kapunk és a dobozos verziót büszkén a polcra helyezhetjük...

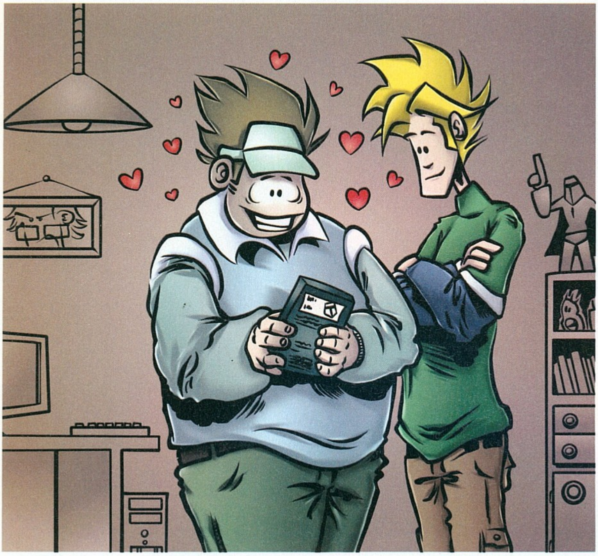
illusztráció · Pásztor Tamás / Horváth Henrik (tomster.blogter.hu)

A DINOSZAURUSZOK KIHALNAK, UGYE?

Bár nem erősítették meg, az akció nyilvánvalóan a jogvédő szervezetek kezdeményezésére zajlott le, a filmes jogokat képviselő ASVA és a leginkább zeneipari jogvédőket (például az Artisjust) tömörítő Pro-ART csőrét már igen régóta böki a torrentezés. Ezek a szervezetek a film- és zeneipar szereplőinek nyomasztóan nagy többségéhez hasonlóan még a digitális forradalom előtti üzleti modellekben gondolkodnak: dinoszauruszok, akik nem akarják megtenni a következő evolúciós lépést, mivel az érzékenyen érintené a pénztárcájukat. Egyre nyilvánvalóbb, hogy az általuk elképzelt, még a bakelitlemezekre épülő üzlet nem igazán életképes: az emberek nem akarnak – és sokszor nem is tudnak – négy-ötezer forintért megvenni egy cd-t, különösen, ha a neten ingyen letölthetik. Ráadásul az egyébként jogkövetéshez szokott polgár aránylag könnyen meg tudja nyugtatni a lelkiismeretét, ha már egyes zenekarok is letöltésre buzdítják őt, és ha lépten-nyomon azt hallja, hogy kedvenc együttesei milyen keveset látnak abból a bizonyos négy-ötezer forintból. Ma már egy Quimby-rajongó tökéletesen tisztában van azzal, hogy az általa megvásárolt Quimby-album árából a zenekar nevetséges összegű jogdíjat kap, és hogy a zene támogatásának legjobb módja a koncert, ott pedig az ember úgysem bugázza el a belépőt. Az utóbbi egy évtizedben az illegális zeneletöltés egy szubkultúra merész szórakozásából a mindennapok része lett: aki kicsit is ért a számítógéphez, annak természetes, akár egy DVD-írás. A dinoszauruszokat képviselő jogvédők kapkodva, egyre nagyobb pánikban reagáltak a letöltés elterjedésére: egy ilyen méretű jelenséggel szemben nem volt sok esélyük, ezért egy-egy kirívó esettel, példastatuálással próbálták eltántorítani az egyszeri felhasználót a letöltéstől. Bevallásuk szerint a nagyüzemi megosztókra hajtottak, a gyakorlatban azonban be-becsúszott egy-egy egyedi júzer (bár a két kategória között nem igazán éles a határvonal). Legutóbb Jammie Thomas ügye volt erre szép példa: a minnesotai asszonyt 24, azaz huszonnégy darab zeneszám megosztásáért október elején 222 ezer dollár (kb. 40 millió forint) büntetésre ítélték – az ítéletben nehéz nem meglátni az elrettentő szándékot. De ha már a hibaszázaléknál tartunk, ártatlanokat is bedarálhat a jogvédők háborúja: a BRFK novemberi akciója során olyan gépeket is lefoglalt, amiken teljesen legális üzleti adatbázisok és törvényes webszolgáltatások is voltak – a tulajdonosok persze rohangálhattak a rendőrségre, hogy visszaszerezzék, ami a működésükhöz szükséges, és ami nem melleslag az övék.

A TULAJDON NEM SZABAD

A jogvédők tehát nem igazán állnak nyerésre, de bármennyire is ellenszenvesnek tűnhet az ASVA és a többi jogvédő igyekezete, nem szabad elfelejteni, hogy ebben a sztoriban a törvény betűje szerint nem ők a rosszfiúk. Akik



> „A warez nem szabadságharc, és nem is a jövő. A warez szükségmegoldás, döglöttló-zabálás ostrom idején."

napi szinten töltögetik le a játékokat, zenéket és filmeket, hajlamosak ezt elfelejteni. Július elején viszonylag nagy vihart kavart, amikor a T-Online a Warner kérésére egy illegális megosztás miatt udvarias levélben felszólított egy netezőt, hogy szüntesse meg a jogsértő torrentet. Felháborodott blogbejegyzések születtek, hogy a Warner mégis hogy képzeli ezt, figyelni, hogy ki mit oszt meg – holott miért ne tehetné meg ezt? Úgy harcol a torrentezők ellen, ahogy tud, és ha talál egy IP-tartományt, ahol jogsértő tartalom van, üzen a szolgáltatónak (ez esetben a T-Online-nak), hogy szüntesse meg azt. Tulajdonképpen egész kulturált megoldás, a felhasználó csak egy felszólító levelet kap, legalábbis jobban jár, mintha rárúgnák az ajtót. E levél mégis szánalmas hisztiket keltett több viszonylag olvasott blogban, a sok önjelölt szabadságharcos Nagy Testvért emlegetett, multizott, miegymás. Ezek a – valóságtól kissé eltávolodott – jóemberek egyébként általában felháborodottan picsognak és plágiumot emlegetnek, ha valamelyik sajtótermék a blogjukból forrásmegjelölés nélkül emel ki részleteket (ami valóban nem szép dolog, de a jelzett bloggerek által alkalmazott kettős mérce sem az). Meg kéne tanulni végre, hogy ahogy a tulajdon nem rossz szó, úgy a szellemi tulajdon sem az. Meg kell fizetni és védeni is kell. A jelenlegi üzleti modellek és jogvédői szemlélet nem alkalmas ennek képviselésére, de a megoldás nem a szabad letöltögetés. Nem: olyan modelleket kellene kitalálni, ahol a fenti rajongó közvetlenül a Quimbyt támogathatja a pár száz forintjával, és nem dinoszauruszokat etet a pár ezerrel – na ja, ez rossz hír lenne az érintett mamutcégeknek. Ősszel nagy híre volt annak, hogy a Radiohead legutóbbi albumát elérhetővé tette a neten azzal a kommentárral, hogy a lemezt le lehet tölteni, mindenki fizessen érte, amennyit akar. Nyilván lesznek ennél átgondoltabb próbálkozások, de inkább erre vezet a jövő, mint a warez felé. Ahogy az Index egyik vezető publicistája, Tóta W. Árpád a novemberi razziára reagálva megírta: „A warez nem szabadságharc, és nem is a jövő. A warez szükségmegoldás, döglöttló-zabálás ostrom idején."

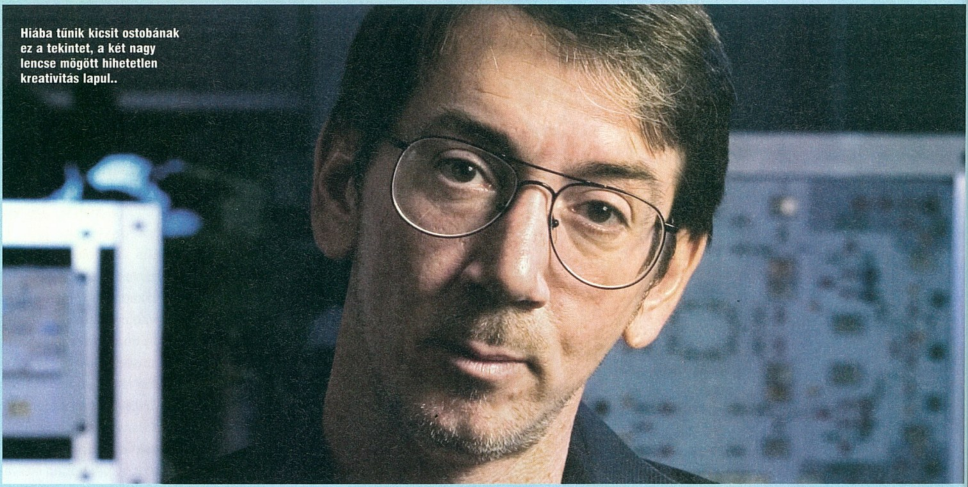
ÁRHULLÁMOK

Hogy az ostromnak mikor lesz vége, még nem tudjuk, de biztató jelek akadnak. A játékipar – hogy házunk tájánál maradjunk – megoldáskeresésben például már rég beelőzte a zeneipart. Bő egy évtizede kialakult gyakorlat, hogy az új játékok megjelenésük után fél-egy évvel sokkal olcsóbban elérhetők. A DVD-piacon is egyre inkább ez a jellemző: a keményvonalas rajongók megjelenéskor megveszik kedvenc filmjeiket drágán, a többiek tudják, hogy pár hónap múlva megvehetik ugyanazokat a filmeket nagyjából fél áron (ami olykor még mindig egy mozijegy árának többszöröse, de azért jó látni, hogy van fejlődés). A CD-k ára viszont nem akar az istennek sem lemenni... Az illegális letöltés persze nem megoldás, mert soha nem lehet megoldás, hogy egy szellemi termékért egy fillért nem fizet a potenciális vásárló. Viszont a warezolás az a jelenség, ami kikényszeríti az igazi megoldásokat, az új, vásárlóbarát üzleti modelleket (amelyek nagyban építhetnek a letöltésre, mint technológiára). Remek példa a fentiekre a Psychonauts esete: csodálatos, fantasztikus platformjáték volt, mégis hatalmasat bukott, megjelenése évében áprilistól karácsonyig kevesebb, mint 100 ezer példányban kelt el. Aztán bekerült az olcsó árkategóriába, és másfél év alatt 400 ezer eladást produkált, ezen kívül fizetős letöltésként is megvették pár tízezren. Novemberben aztán a játék kiadója meglepte a játékosokat: év végéig ingyen elérhetővé tették a játékot a GameTap nevű online játékelosztóban. Mert belátták, hogy sokkal többet már nem fognak eladni, és a gesztus reklámértékével többre mennek. Az ingyen szórakozás ugyanis gesztus. Senkinek nem jár alanyi jogon.

Home Pro (erős irodai és multimédia, alap játék) 2G RAM 320G HD, GeF 8400 **Intel 109.590** (Asus P5K, DualCore2180) **AMD 100.350** (Asus M2N-SLI, Athlon64 X2 4400+)
Game (erős irodai és multimédia, közepes játék) 2G RAM 250G HD, GeF 8600 GTS **Intel 152.730** (Gigabyte 560SLI-DS4 Core2 4500) **AMD 146.250** (Asus M2N-E, A64 X2 4800+ EE)
Game Pro (erős irodai, multim., felső kat. játék) 2G, 400G HD GeF 8800 GT, SB Audigy **Intel 224.670** (Asus P5K, Core2Duo 6550) **AMD 227.670** (MSI K9N-SLI Platinum, A64 X2 5600+)
Game Ultra (csúcs kat. multimédia és játékgép) 4GB RAM GeF 8800 Ultra, WD 36+400 G HD, Alu ház 750W, X-Fi Extr. Logitech G15+G9 **Intel 483.210** (Gigabyte X38-DS5, Core2 Duo 6850) **AMD 459.840** (MSI K9N-SLI Platinum, A64 X2 6400+)

VGA, alaplap, HDD, RAM 3 év garival (Sapphire, PowC 2 év)
a 2007-es év slágere: Leadtek **GeF 8800 GT** 512 MB **59.990**
Sapphire Radeon (Full, 512M) **HD3870: 63.570 HD3850: 49.992**
HD 2900Pro **71.520** 1950Pro PCI **35.400** 1950Pro AGP **34.320**
WD Passport külső HDD 250GB **35.520** 120GB **19.080**
Seagate 500GB **7200.11 30.510 Samsung** 500GB **23.220**
AMD X2EE: 4600+ **17.640** 4000+ **14.370** LE-1600 **10.380**
Core2Duo Q6600 quad **54.600** E6750 **41.220** E4300 **23.520**
GEIL Black Dragon DDR2 800MHz **2*1GB** kit CL4 **14.850**
Corsair XMS2 DDR2 800MHz **2*1GB** kit CL4 **19.980**
Creative X-Fi Xtreme Gamer **Fatal1tyPro 27.900** Gamer **18.600**
Philips 19"TFT DVI **47.520 Samsung 226BW** 2ms **75.900**
a hirdetésben bruttó árakat írtunk, aktuális árak a WEB-en

ALIEN computers
Alkatrészek, notebook-ok, perifériák
Konfigurációk 3 év garanciával!
Házhozszállítás az egész országban!
Nézze meg árainkat, megéri!
aliencomputers.hu


Hiába tűnik kicsit ostobának ez a tekintet, a két nagy lencse mögött hihetetlen kreativitás lapul..

írta · Stöki

WILL WRIGHT és a SIMCITY

Viszonylag hosszú szünet után újabb SimCity-játék jelent meg, a SimCity Societies. Az eredeti alkotó, Will Wright már nem vett részt ennek a fejlesztésében, gőzerővel készíti Spore című stratégiai játékát. Amíg befejezi, tekintsünk vissza, hogyan is indult az első SimCityvel ennek a játékipari zseninek a karrierje!

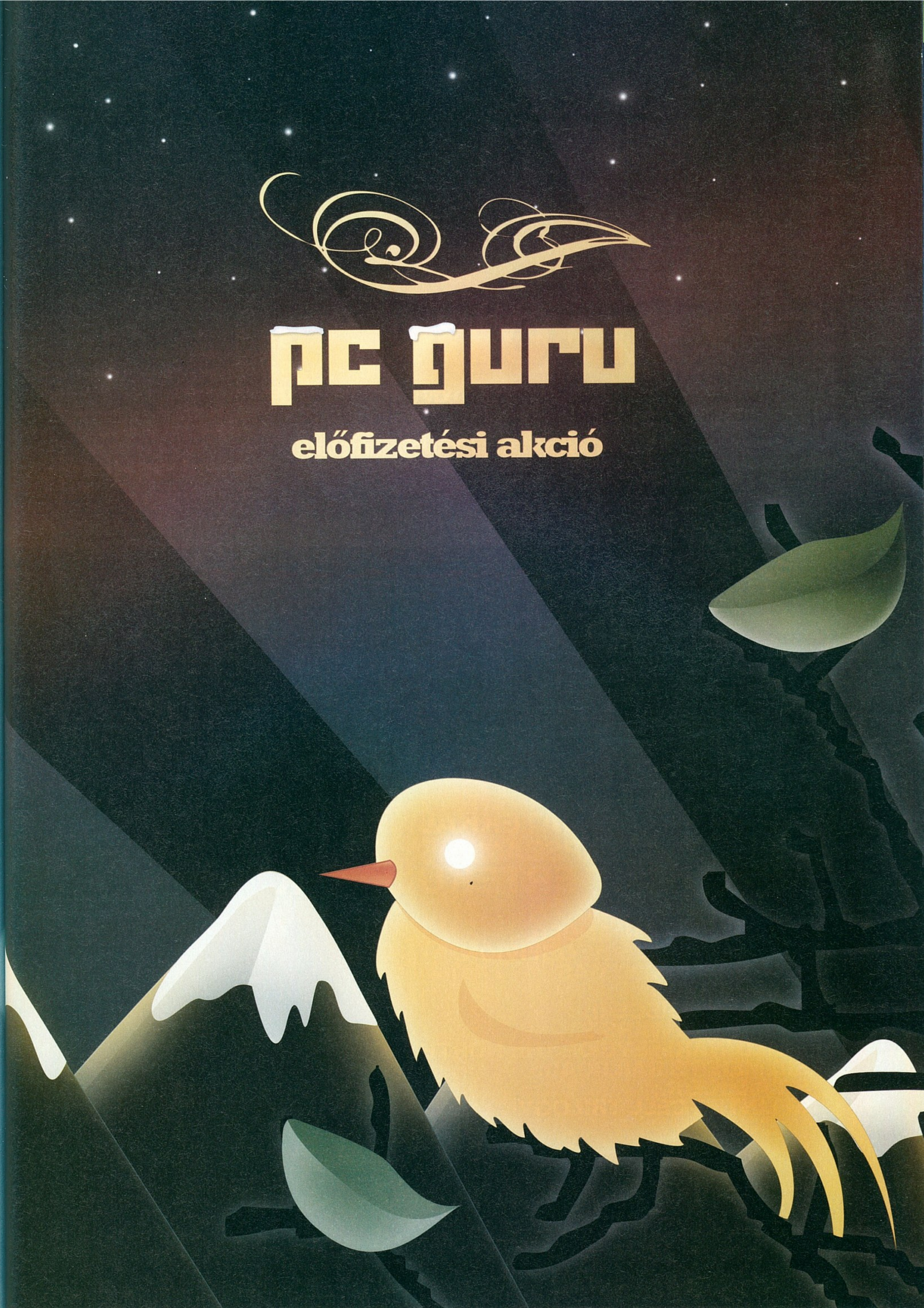
Wright pályafutásában nemigen találunk vargabetűket: elég hamar tudta, hogy mit akar kezdeni a tehetségével. Első játéka, a C64-re 1984-ben elkészült helikopteres akciójáték, a Raid on Bungeling Bay volt, már ennek készítésekor feltűnt neki, hogy a pályatervezést mennyire élvezi. Ez adta az ötletet egy városszimulátorhoz, de öt évnek kellett ezután eltelnie, mire Wright befektetőt talált és megalkotta a SimCityt. A 29 éves fiatalembert innentől kezdve a játékipar – vagy ahogy ő nevezte egyszer, a világ legfontosabb pizzapartija – meghatározó figuraként tartották számon.

AZ ÉN VÁROSOM

A SimCitynek nem igazán volt előzménye, a hagyományos stratégiákkal oly mértékben szakított, hogy a játékosok először nem is tudtak vele mit kezdeni (azon kívül, hogy rajongtak érte). Ebben a játékban néhány jelzésértékű pályát leszámítva nem voltak küldetések és hagyományos értelemben vett játékcélok. Ahogy Tolkiennél (no meg a buddhistáknál) az út célja maga az út, úgy a SimCityben is a játék célja maga a játék volt, az idő önfeledt eltöltése. A játékosnak egy várost kellett felépítenie a közműszolgáltatóktól a lakó-, ipari és kereskedelmi negyedektől át a szállítási és szórakozási intézményekig. A megújuló pénzforrást a városlakók megadóztatása jelentette, a kihívást pedig az időről időre jelentkező katasztrófák (földrengés, tornádó, Godzilla). Az újszerű stratégiai program elképesztő sikert aratott, több tucat díjat söpört be, és 1989 óta 30(!) különböző platformon jelent meg (akinek mégis kimaradt volna, a neten egy javás verziót is kipróbálhat).

SIMFÓNIA

Ekkora elismerés egy dolgot jelenthetett csak: folytatások dömpingjét. Jöttek is szép sorban a jobb-rosszabb „Sim”-ek, a hangyabolyszimulátor SimAnt, a vidéki SimFarm, az ökoszisztémát feldolgozó SimEarth, és így tovább, SimLife, SimSafari, SimIsle, és még sorolhatnánk (sokat elárul, hogy a kilencvenes évek egyik legviccesebb kalandjátékában, a Space Quest IV-ben egy Sim Sim nevű játékkal cikizték ki a sorozat futószalagon gyártott folytatásait). A SimCity névhez is készült három folytatás (legutóbb 2003-ban a SimCity 4), végül Wright az egészet megkoronázta a The Simsszel, ami bekukkantott a SimCity házaiba, és megmutatta, hogy kik laknak ott. A program minden idők legsikeresebb PC-s játéka lett, a folytatással és a kiegészítőkkel együtt több mint 70 millió példány fogyott belőle világszerte, és ma nem nagyon lehet olyan eladási toplistát találni, amin ne szerepelne kétszer-háromszor a Sims név. Wright azonban már újabb nagy dobásra készül, egy stratégiába oltott evolúciószimulátorra. Ha minden jól megy, a Spore májusban érkezik, és bizonyára észre lehet majd venni rajta a SimCity-s gyökereket.


pc guru
előfizetési akció

pc guru

előfizetési akció

1 éves előfizetések:

Skinzone

Most kedvezményesen fizethetsz elő egy évre a PC GURU magazinra és egy általad megadott méretű egyedi matricát is adunk ajándékba, amivel a stílust adhatsz a számítógépednek, illetve egy egyedi emblémával ellátott PC GURU pólóval is gazdagabb lehetsz.

Ráadásul az előfizetés árát is csökkentettük, most csak 16 964 Ft!

PRÉMIUM CSOMAG (18966 FT)

ÉVES ELŐFIZETÉS VÁLASZTHATÓ JÁTÉKKAL
13 PC GURU LAPSZÁM
+ 10 000 FT ÉRTÉKŰ JÁTÉK

VÁLASZTHATÓ JÁTÉKOK:
SUPREME COMMANDER,
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION,
RAINBOW SIX: VEGAS,
PREY,
DUNGEON SIEGE II,
LEGO STAR WARS 2,
GUILD WARS: EYE OF THE NORTH,
SID MEIER'S RAILROADS,
S.T.A.L.K.E.R.,
SPLINTER CELL TRILOGY

www.pcguru.hu/elofizetes

www.skinzone.hu

FÉL éves előfizetések:

Most kedvezményesen fizethetsz elő fél évre a PC GURU magazinra és egy általad megadott méretű egyedi matricát is adunk ajándékba, amivel a stílust adhatsz a számítógépednek, illetve egy egyedi emblémával ellátott PC GURU pólóval is gazdagabb lehetsz.

Ráadásul az előfizetés árát is csökkentettük, most csak 8999 Ft!

FÉLÉVES CSOMAG (9966 FT)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
VÁLASZTHATÓ JÁTÉKKAL
6 PC GURU LAPSZÁM
+ 5 000 FT ÉRTÉKŰ JÁTÉK

VÁLASZTHATÓ JÁTÉKOK:
CALL OF DUTY, CIVILIZATION 3, MAFIA, SPLINTER CELL, PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME, PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN, BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD, BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

ONLINE VÁSÁRLÁSNÁL A KÖVETKEZŐKET KELL TENNED:

1. FEL KELL MENNED A WWW.ITMEDIABOLT.HU WEBÁRUHÁZUNKBA, AMELY ELÉRHETŐ WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES LINKEN IS.
2. REGISZTRÁLNOD KELL, AMELY SORÁN MEG KELL ADNOD AZ ADATAIDAT, HA EZ MÁR KORÁBBAN MEGTÖRTÉNT, AKKOR CSAK BE KELL LÉPNED A FELHASZNÁLÓNEVEDDEL.
3. MEG KELL RENDELNI AZ ELŐFIZETÉST, A VÁSÁRLÁSI MATRICA MÉRETÉNEK MEGADÁSÁVAL.
4. VÁRD A POSTÁST, AKI A KEDVENC LAPOD MELLETT, AZ AJÁNDÉKOKAT IS HOZZA!

TOVÁBBI MEGRENDELÉSI LEHETŐSÉGEK:

1. TELEFONON TÖRTÉNŐ MEGRENDELÉS: 888 – 3421 VAGY A 888 – 3422
2. E-MAILBEN TÖRTÉNŐ MEGRENDELÉS: TERJESZTES@VOGELBURDA.HU, A MATRICA MÉRETÉNEK MEGJELÖLÉSÉVEL
3. SZEMÉLYESEN TÖRTÉNŐ MEGRENDELÉS: 1077 BUDAPEST KÉTHLY ANNA TÉR 1

www.pcguru.hu/elofizetes

Játékmentőöv

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

STRANGLEHOLD

Hy Tika!

A napokban sikerül megvennem a Strangleholdot. Szépen is tolom, de elakadtam. Egy nagy épületben vagyok, melynek külsejét üveg fedi. Egyszer csak jobb oldalt megjelenik egy helikopter, benne egy idegbajos csávó, akinél mellesleg van egy bazi nagy gépfegyver, és lőni kezd. A szobában, ahol vagyok, két kijárat van, az egyik székekkel van eltorlaszolva, na azon keresztültörtem, és felszaladtam a lépcsőn, aztán nem tudok sehova se menni, és ez nagyon idegesít. Válaszodat előre is köszönöm.

Üdvözlettel: tasi0074

A felső szinten, az átjáró végén te is felveheted annak a bazi nagy gépfegyvernek a párját. A Barricade („3" gomb) funkcióval vagy néhány fejlövéssel, pedig könnyen ledarálható a helikopteres ürge, és csak utána tudsz továbbjutni...

SAM & MAX 2.1

Kedves PC Guru!

Elakadtam a Sam & Max legújabb részében, az Ice Station Santában. Megszereztem a négy lovas figurát, odaraktam az Északi sarokhoz, utána a Miku szobájából szerzett zenét fölraktam a lejátszóra, de bárhogy is válaszolok, semmi sem történik. Kérlek, segítsetek, mert már elég régóta bajlódok ezzel.

Egy hű olvasótok: monsta610

A tinyurl.com/3c4upb oldalon találsz egy angol nyelvű végigjátszást, amely gyakorlatilag alany-állítmány szinten, iszonyú könnyen értelmezhető tőmondatokba kivonatolva tartalmazza a lényeget. Továbbá a megfelelő válaszok is pontokba szedve megtalálhatók. A 85. pont körül nézz körül...

INFERNAL

Kedves PC Guru!

Elakadtam az Infernalban azon a pályán, amelyikben Prof. Wolfot kell megölni. Kilőttem a sárga lámpákat (közben folyton jöttek azok a lények), majd áttettem a gömböket, aztán felrobban a szerkezet, és Wolf egy repülő székkel kirepül. Na most, próbáltam simán, Infernal erővel, de nem sebzi. Légyszi segítsetek! Előre is köszönöm válaszotokat! Hű olvasótok, Ábel.

Teleportálj a professzor háta mögé, aztán gyorsan lőj bele a székébe hátulról (ez fontos!), ha nem sikerülne, teleportálj vissza, és rögtön lesz még egy esélyed, hogy eltaláld. Ezt ismételgesd, amíg nem sikerül.

Csá Guru Team!

Egy kérdésem lenne az Infernal nevű játékkal kapcsolatban. Ott tartok, amikor Zubrov bezár a kísérleti helyre! Ott simán átjutok az uccsó ajtóig, de aztán jönnek ilyen piros lapok, amikből ha kettőn átmegyek, meghalok. Próbáltam kivárni, hogy elérjenek, próbáltam átfutni rajtuk, falakhoz lapulni, de semmi nem használ. A második lapnál halál. Ebben kéne egy kis segítség, mellesleg 93 HP-m van az első lap után, és csak 43-ig tölti vissza, manám sincsen, mert mikor beléptem ide elkezdett fogyni, ezért teleportálni se tudok.

Válaszotokat előre is köszöni hű olvasótok és előfizetőtök: DaRk

Lődd szét őket! Mindegyik vörös blokk oldalán, tetején, vagy alján van egy fehér színű rész, ezekre célozz. Mivel egyhelyben állva ítéletnapig vagy 0 HP-ig lövöldözgethetsz, ezért tessék nyomulni, bátran előre, és a végén ugrás...

PAINKILLER

Császtok!

Azt szeretném megtudakolni, hogy a Painkillerben, hogyan kell megölni Lucifert?

Előre is kösz! BAAL

Ha kinyírsz 66 szörnyet, megjelenik Lucifer, és démon módba kerül a karaktered. Általában meteorzáporral nyit a főgóré, szóval arccal Lucifer felé hátrálj, és lőj folyamatosan, hogy a meteoritok visszapattanjanak rá. Ha a kardját dobja feléd, akkor célozd ezt, szintén azzal a célzattal, hogy visszapattintsad a főgonoszra...

GEARS OF WAR

Szevasztok Guruk!

Lenne egy kis problémám a Gears of Warral. Az első fejezet utolsó pályáján akadtam el. Nem tudom megölni a Berserkert.

Kérlek, segítsetek! (Egyébként egyre jobb az újság, le se tudom tenni a kezemből, amikor megjelenik, szóval csak így tovább!)

Évek óta hűséges olvasótok: Dávid

Amikor megjelenik az említett szörny, akkor jobbra lesz egy hosszú terem, és később még egy pár hasonló, amelyeknek az ajtaja törhető. Ha pont az ajtó elé állsz, és egy sorozattal felingerled a bestiát, akkor már csak időben oldalra vetődve felszabadítható a kijárat. Addig kell ilyen módon eljutni, amíg egy oszlopokkal körülvett külső helyszínre nem érkezel. Itt szintén kerüld ki a rohamait, és amikor megáll, hogy újra felkészülhessen a következő attakra, a Hammer of Dawn fegyverrel idézd rá a műholdak haragját. Két találat kell neki.

JADE EMPIRE

Hali Gurusok!

Elakadtunk a Jade Empire-ben. Arra rájöttünk, úgy ahogy, hogy van valami repülő a kalóz táborban, vagy valamerre arra. Milyen úton juthatok el oda, mert nem találom. (Chapter 2)

Köszi a választ!

Nos, röviden a kocsmában fellelhető Ru nevezetű kalózegyén ígérte meg a szigetre szállítást, és ha eljutsz a 2. Chapterben addig a pontig, hogy Lord Yun-tól megkapod a térképet (az erdő bajban van -> Erdő-árny -> Anya), akkor egyszerűen csak sétálj el a hajójához. Ha hosszabb, és részletesebb leírásra vágysz a tinyurl.com/yqhl6e oldalon, magyar nyelvű, részletes végigjátszást találsz.

THIEF 3

Hello!

Már egy jó ideje játszom a Thief 3-mal és elakadtam. Ezért két kérdést szegeznék hozzátok.

1. Hogy tudok bejutni a temetőbe, vagy merre van a Black Alley, amin állítólag rövidebb az út odafelé?

2. Merre van Orlando szobája, ahol meg lehetne találni a titkos ajtót, mert én csak a dolgozószobát találtam meg. Előre is köszönöm a segítségeteket. Sziasztok!

1. A Black Alley a South Quarterben van – ahol kvázi az otthonunk is található, csak menj a nyugati úton az orgazda (Heartless Perry) és a The Well-Equipped Thief shop felé, ott találod.

A rövidebb út egyébként a Sötét Sikátorban (Black Alley) terjengő „ideiglenes" kék ködbe való belesétálást jelenti. A temetőbe jutás másik módja, ha az óvárosban (Old Quarter) a kocsmával szemközti úton elmegyünk egészen a Fort Ironwood bejáratáig, innen már majdnem látható az utca végén gomolygó kék köd, ami a temetőbe visz.

2. A kör alakú lifttel vagy a mellette lévő létrán tudsz feljutni arra a folyosóra, amelynek a végén Orlando szobája van. Egyébként, amikor legelső alkalommal a könyvtárban jártál, pont eme szoba előtt kezdted a küldetést, csak épp őr állt az ajtó előtt, és ezért nem tudtál bemenni...

LOTR: FELLOWSHIP OF THE RING

Tisztelt PC Guru csapat!

Lenne egy kérdésem. A Gyűrűk ura: Gyűrű szövetsége játékban mit kell csinálni, ott az erdőben, még az eleje felé, amikor egy fa elkapja Trufát és Pippint, és engem támad? Előre is kösz! ZodiaC

Amikor a fa lecsap az „ökleivel" a földre, csak akkor és csak a kezeit támadd, hogy dobálod vagy tángálod az édes mindegy.

COLD ZERO

Hali!

A Cold Zero: The Last Standben a Yapala-Guatemala (repülőtér, amikor gépből kiugorva kezdem a pályát) nevű pályán kinyírtam mindenkit, megvan a térkép is, de amikor elhagyom a repteret, nem történik semmi, pedig a küldetés ikonnál ezt írja. Találtam a kijáraton kívül, a kaputól jobbra egy Hummert, amiben volt egy kulcs, nem tudom mire való, de kivettem belőle, meg még a reptéren, mielőtt kimennék, balra van egy ház, amiben van egy számítógép, egy áramlekapcsoló, meg egy nyitott áramszekrény, amire rá tudok kattintani. De ha rákattintok, az emberke kimegy a házból, és úgy akarja „lekapcsolni" az áramlekapcsolót! Nem tudom ennek van-e köze a küldihez, úgyhogy azt szeretném megkérdezni, hogy mit kell csinálnom, ahhoz, hogy végig tudjam vinni ezt a pályát? Előre is köszi! brigade

A kapcsoló lényegtelen a továbbjutás szempontjából. Ha biztosan nálad van a térkép (azért csekkold), a bejáratnál álló teherautó (több is áll a közelben) ajtajára bökve lehet elhagyni a helyszínt.

XIII

Hi Guru Team!

Gondom van a XIII nevű játékkal. Ott vagyok, hogy a diliházi csatornán felmásztam, megöltem az őrt, és van kártyám is. Hogy lehet úgy kijutni, hogy a portás nő ne vegyen észre? Előre is köszi! Jó a lap! Hű olvasótok: sharkzsolt

Ha minden igaz, akkor a Doc Johansson című pályánál vagy. Itt a pult alá kell bemászni, majd a mágneskártyával a pulttal szemközti ajtót kinyitni. Végig a folyosón, és a központi kórteremben (üvegből vannak a falai, nem lehet eltéveszteni), a szekrénysor tetejéről bemászhatsz a szellőzőbe.

MADAGASCAR

Sziasztok!

Elakadtam a Madagaszkárban annál a résznél, amikor a lemúroknál tíz különböző feladatot kell megcsinálni. Az utolsónál van problémám, amikor egy fáról kell leszedni valamit, ezt hogyan csináljam? Köszi a segítséget! Robi

Ez az én olvasatomban az utolsó a Martyval végrehajtandó feladat, nevezetesen a dinnyeföldön begyűjtött Marty-kártyákkal, már elérhető a repülőmód, és a totem melletti sziklánál a békával való dumálás után, három repülő-ugrás végrehajtásáért kapod a 10. kaját. Ha mégsem ez lenne, a tinyurl.com/2j95lt weblapon található magyar leírás a 10 feladatot nagyon szépen kivesézi...

PROJECT SNOWBLIND

Kedves PC Guru!

Lenne egy kis problémám a Project Snowblinddal! A harmadik pályán (Ambush) vagyok de, sehogy nem tudom végigcsinálni, mivel akármit csinálok, semmit sem látok. Ez grafikai hiba, vagy ilyen a játék, és ha ilyen a játék, akkor mit csináljak, hogy „ne rohanjak fejjel a falnak". Előre is köszönöm: Bence

Ezen a pályán semmi hasonlóra nem emlékszem, tehát mindenképp valamilyen videokártyával összefüggő hiba lesz ez. Javasolt tehát egy VGA driver-csere, az aktuális legfrissebbet a DVD-mellékletünk Turkáló szekciójában megtalálod...

AURORA WATCHING

Hi Tika!

Az 1. pályán a hó-jetskis részt nem tudom megcsinálni. Lécci segítsetek! A játékhoz nem tudsz cheateket?

A motoros-szános küldetésnél nem igazán lehet tippekkel segíteni, ez ilyen, mármint eszelős és szívatós – de talán a kódok segítenek. Cheat: TAB-ot nyomd meg, válaszd a PDA-t, nyomj E-t, majd a G és 0 (nulla) billentyűt egyszerre nyomd le, és a következő kódokat tudod használni: 3815 – végtelen élet, 8745 – életerő a maximumra, 7018 – összes cucc, 8700 – összes fegyver, 2733 – az ellenségek megvakulnak, 1554 – az ellenségek meghalnak, 8249 – végtelen lőszer.

„Multimédia tartozékok ?"

Pl.: tisztító készlet LCD és TFT képernyőkhöz. Antisztatikus kefével, mikroszálas törlőkendővel és környezetbarát alkoholmentes tisztítófolyadékkal.

„Persze, hama!"

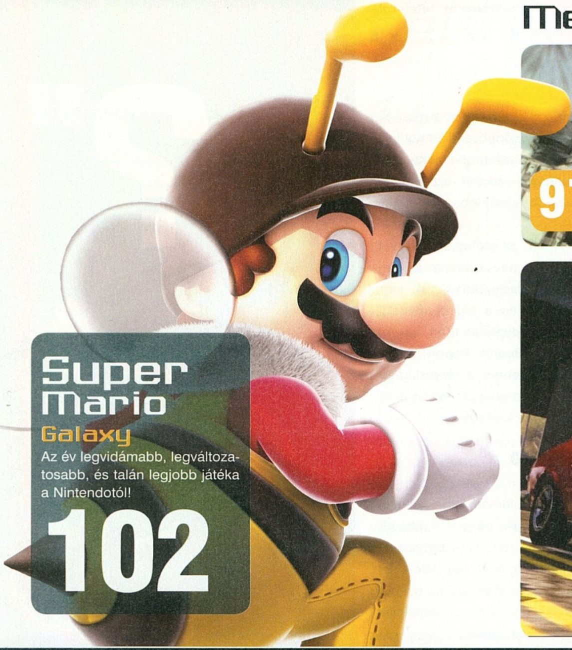
Tartozékok legszélesebb választéka.
multimédia – fotó – videó – audió

Keresse a szaküzletekben.

hama®
A megfelelő megoldás
www.hama.hu

Konzol melléklet

PLUSZ 16 OLDAL A PC GURU HASÁBJAIN A KONZOLVILÁG HÍREIVEL



Super Mario Galaxy

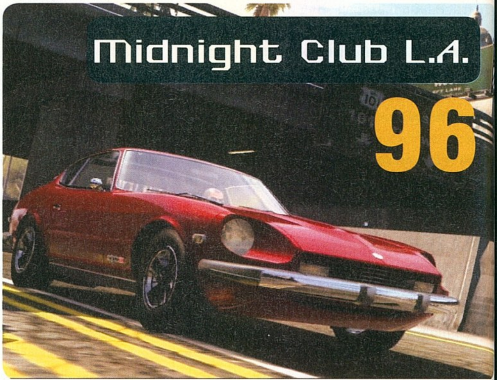
Az év legvidámabb, legváltozatosabb, és talán legjobb játéka a Nintendotól!

102

Metal Gear Solid 4

97

Midnight Club L.A.



96

Intro

Immáron harmadik alkalommal találkozhattok a PC Guru konzol mellékletével. Az olvasói kérések előtt meghajolva az év utolsó számában a Nintendo Wii is szerephez jut, sőt, egy hasáb erejéig a DS-t is bevonjuk a partiba. Ennek apropójából mindjárt a legjobb Wii-játékról írtunk, ami nem csak a platform, hanem Grath és Sasa állítása szerint is az év messze legjobb játéka, olyan neveket maga mögé utasítva mint a BioShock, a Halo 3 vagy éppen az előző hónap játéka a Call of Duty 4.

A Super Mario Galaxy mellett lerántjuk a leplet a Narutóról, az Ace Combat 6-ról és a már megszokott Arcade játékok mellett röviden bemutatjuk az év egyik legjobb kézikonzolos játékát az új Zeldát is.

A melléklethez jó szórakozást kíván a

pc guru team

Tartalom

093 **Scene It?**
094 **Burnout Paradise**

095 **Super Smash Bros. Brawl**
A Nintendo legismertebb figurái csapnak össze ebben a cseppet sem erőszakos verekedős játékban.

095 **Lost Odyssey**
096 **Midnight Club: Los Angeles**
096 **Too Human**
097 **Metal Gear Solid 4**

098 **Naruto: Rise of a Ninja**
Minden idők legjobb és legszebb anime-átirata legnagyobb meglepetésünkre nem Japánból, hanem Kanadából érkezett.

100 **Viva Pinata Party Animals**
101 **LEGO Star Wars The Complete Saga**
101 **Bladestorm The Hundred Year's War**
102 **Super Mario Galaxy**

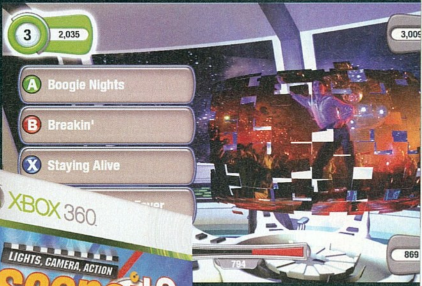
103 **The Legend of Zelda Phantom Hourglass**
Első DS-tesztünkben rögtön a platform legjobb akció-kaland keverékét mutatjuk be. A Zelda megint lenyűgözött minket!

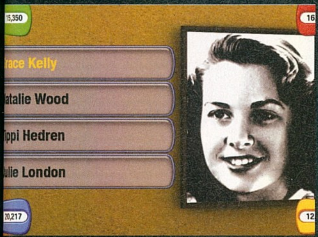
104 **Ace Combat 6 Fires of Liberation**
105 **Jeanne d'Arc**

106 **Xbox Live Arcade és PlayStation Network játékok**

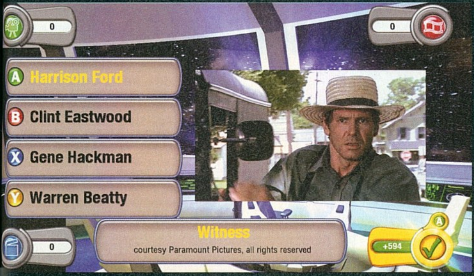
SCENE IT?
Lights, Camera, Action

Kvízjáték moziőrülteknek! Ebben az egy mondatban tulajdonképpen benne van minden, amit a Microsoft legújabb játékáról tudni érdemes. A Scene It! egy amerikai táblás játék modernizált megfelelője, amelynek a lényege, hogy filmes kérdésekre válaszoljunk. Mindez persze önmagában nem lenne eladható éppen ezért a fejlesztők mindent elkövettek a sikerért. A játék dobozában éppen ezért eleve be van csomagolva a kvízjátékok nélkülözhetetlen kelléke a TV-s vetélkedők hangulatáért felelős, hatalmas nyomógombbal ellátott vezeték nélküli kontroller. Azokból mindjárt négy darab így semmi sem állíthatja meg a filmkedvelő játékosokat, hogy azonnal nekiugorjanak egy ki-ki játéknak.





A kérdését és feladványok típusa megszámlálhatatlan. Hol egy filmrészlet után kell válaszolni kérdésekre, hol egy zsírkrétával rajzolt skiccből kell rájönnünk melyik filmről, van szó, hol egy klasszikus mondatból kell rájönnünk miről is van szó, de az sem ritka, hogy színészek gyermekkori képeiről kell rájönnünk, hogy ki is az! A fent említett példák mellett még vagy 50 különféle fejtörővel találkozhatunk, így változatosságra egyetlen rossz szavunk sem lehet. A játéknak mindössze két hibája van. Az egyik, hogy egyelőre csak és kizárólag angol nyelven kapható (ez a filmcímeknél, illetve az idézetes feladatoknál lehet gond), illetve, hogy a programból kimaradt az online támogatás, így csak és kizárólag otthon, szűk vagy bővebb baráti körben élvezetes igazán a játék!



BURNOUT™ PARADISE

CARMAGEDDON KICSIT BÉKÉSEBB FORMÁBAN

Szegény Need for Speed sokszor kapja az arcába a GTR-en nevelkedett PC-s közönségtől, hogy mennyire távol áll a szimulációtól (jó, idén pont nem ez a legnagyobb gond), pedig az EA másik, csak konzolon elérhető autós sorozatához képest maga a digitális formát öltött élethűség.

A Burnout ugyanis egyrészt szól az eszelős tempóról, a száguldozásról, másrészt pedig a durva manőverek bemutatásáról – ha ugratunk, farolunk, a szembeforgalomban száguldunk, vagy legfőképpen, ha kilökjük a pályáról ellenfeleinket, turbót kapunk, hogy azzal még gyorsabban suhanjunk a cél felé. Persze 300-as tempó körül már elég sűrűn előfordul, hogy nem tudunk kikerülni egy kamiont vagy téglafalat, de ilyenkor sincs gond: a rendkívül látványos, lassított totálkár után pár másodperccel már megint száguldunk.

Sok versenyszámban nem is az elsőség a lényeg, hanem adott esetben a minél nagyobb baleset okozása, vagy éppen bizonyos számú ellenfél megsemmisítése - mindez persze multiban még jobb szórakozás! Az ötödik rész, a Paradise kicsit változtat a régi recepten, hiszen nem különálló versenyeket kapunk, hanem egy hatalmas, szabadon bejárható várost, melynek 65 utcája egy-egy külön versenyt jelent, plusz van még vagy 200 kisebb versenylehetőség is elszórva. Haverjainkat két gombnyomással hívhatjuk be a játékba, hogy aztán megsemmisítsük őket – ráadásul ha van kamera a géphez csatolva, az a célszalag elérésének pillanatában elkattint egy képet, hogy győzelem esetén lássuk a haver potyogó könnyeit, veszteség esetén pedig még jobban felhúzzuk magunkat a kaján vigyorán, kárörvendő röhögésén.

A versenyek során nem lehetünk tekintettel senkire és semmire; csak a győzelem számít!

Az eddigi részek kedvenc helyszínei mind-mind bele vannak integrálva a Paradise egyetlen hatalmas városába

pc guru

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ CRITERION
PLATFORM XBOX 360, PS3
MEGJELENÉS 2008. I. NEGYEDÉV

SUPER SMASH BROS. BRAWL

BALHÉS TÁRSASÁG

A Nintendo mindig is a hagyományokon változtatva nyúl a klasszikus műfajokhoz. Ahogy a Metroid Prime-trilógia sem egy tradicionális FPS, úgy a Super Smash-széria sem egy hagyományos verekedős játék. Nincsenek sok gombnyomásos kombók, nehezen kitanulható hárítások és ellentámadások, kitérések és dobások. Ehelyett kapunk egy tonna klasszikus Nintendo-karaktert (plusz ezúttal Sonic és Snake is itt van), akik közül egyszerre négyen csépelik egymást a kétdimenziós pályákon, mindenféle őrült tárgy segítségével. Az egyszerű ütések és rúgások mellett mindenkinek van négy saját, két gombbal előhozható durva támadása, illetve egy nagyon durva final smash névre keresztelt mozdulata, melyek általában a fél pályára kihatnak. Nincsenek klasszikus életerő-kijelzők sem, hanem a sérülések hatására karakterünk egyre könnyebbé válik, azaz egyre nagyobbakat repül egy találat hatására, így előbb-utóbb kirepül a pályáról. Apropó pályák: ezúttal mindegyik folyamatosan változik, a pokémon stadiumba vad pokémonok törnek be, a vár az ostrom hatása alatt egyre jobban omlik össze, és lesz, ahol varacskos disznók szaladgálnak, vagy éppen versenygépek suhannak, megsebesítve az óvatlanokat. Plusz lesz még sztorimód minden karakterhez, Wii-n forradalmi online játéklehetőség és millió kibontható titok és trófea.

Kirby várhatóan nem a hím játékosok általános kedvence lesz. Bezzeg a szemét Wario...

Nem egy gondolkodós, fifikás játék, de kevés mókásabb dolog van, mint egy ilyen össznépi haddelhadd

pc guru

KIADÓ	NINTENDO
FEJLESZTŐ	HAL LABORATORY
PLATFORM	XBOX 360, PS3
MEGJELENÉS	2008. I. NEGYEDÉV

LOST ODYSSEY

ロストオデッセイ

A Microsoft és Hironobu Sakaguchi (az úriember, akinek sok más mellett az első hét Final Fantasyt köszönhetjük) közreműködése egyelőre három játékra szól: az inkább hangulatával és látványvilágával, mintsem sztorijával hódító Blue Dragon a nyáron jelent meg, a Lost Odyssey február táján kerül nálunk a boltokba, az állítólag rendkívül emocionális Cry On pedig csak 2008 legvégén készül el. A Lost Odyssey lesz ezek közül a legkomolyabb, és a Final Fantasykhoz a leginkább hasonló. A sztori egy Kaim nevű halhatatlan harcos körül zajlik, aki már ezer éve rója a világot – és alaposan ki lesz fejtve, hiszen a négy lemezen megjelenő játékban legalább tíz órányi átvezető jelenet lesz. A harcrendszer nagyrészt a klasszikus japán RPG utat követi, azaz felállnak egymással szemben a felek, aztán a menüből kiválasztott parancsok segítségével osztják egymást. Lesznek azért újítások is, hiszen minden támadást lehet erősíteni, ha jókor nyomjuk le a megfelelő gombokat, és ezúttal karaktereink elhelyezkedése is fontos lesz. A grafika az Unreal 3 motornak köszönhetően pompás, nekünk egyedül a karakterdesignnal vannak kisebb gondjaink, de ha a szereplők személyisége kellően szimpatikus lesz, akkor ezzel a játékkal is eltöltünk majd legalább 50 vidám órát!

Japán RPG-hős, tehát akkora kardja van, mint ide Kenya

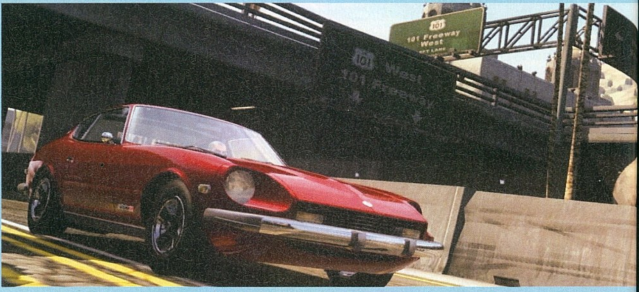
pc guru

KIADÓ	MICROSOFT
FEJLESZTŐ	FEEL PLUS
PLATFORM	XBOX 360
MEGJELENÉS	2008. I. NEGYEDÉV

Midnight Club 湾岸 Los Angeles

BIZONYÍT A GTA4 MOTORJA

A lassan az egész világot behálózó Rockstar egyik PC-n ismeretlen sikersorozata a Midnight Club, mely leginkább a régi Midtown Madness-sorozatra hasonlít: vad gépek zúznak keresztül egy mazsolákkal teli városon, hogy a lehető leghamarabb érkezzenek be a célba. A pár oldallal korábban bemutatott Burnout Paradise-hoz hasonlóan itt is egyetlen, szabadon bejárható város vár ránk (talán mindenki ki tudja találni, melyik), ám itt azért sokkal inkább a klasszikus versenyzésen lesz a hangsúly. Igaz, ha úgy esik, azért itt is törnek az autók, és ha nincs pénzünk a reparálásra, akkor a szeméttelepről guberált, egyáltalán nem passzoló színű, gyengécske, horpadt alkatrészekkel tudjuk csak kipótolni a károkat. A hatalmas városban elég levillogni egy kellően felberhelt kocsit, és máris kezdődik a verseny – ráadásul kettő, hisz először a fő verseny startvonaláig kergetőzünk, majd következhet az igazi futam. A grafikáért a GTA4-ben is szereplő RAGE motor gondoskodik, szóval nem csoda, hogy minden (főleg a kocsik, és főleg egy kis optikai tuning után) ilyen bitang jól néz ki!



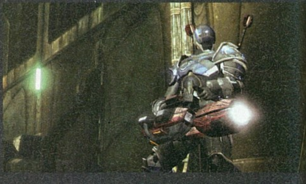
A játékot elsüthető szuperképességek (pl. időlassítás vagy nitró) teszik még izgalmasabbá

pc guru	
KIADÓ	TAKE TWO
FEJLESZTŐ	ROCKSTAR SAN DIEGO
PLATFORM	XBOX 360, PS3
MEGJELENÉS	2008. I. NEGYEDÉV

Too Human

HARC AZ EMBER(I)SÉGÉRT

A sci-fi játéktrilógiák manapság csak úgy tenyésznek X360-on, hisz a Gears of War és a Mass Effect mellett a Too Human is ennek készül. Persze nem biztos, hogy ez így is lesz, hiszen a játék már szinte Duke Nukem Forever-i magasságokban van késés terén, eredetileg ugyanis még PS1-re készült '99 elejétől. Mára a játék egy Diablo-szerű akció-RPG-vé vált, egy igen érdekes környezetbe helyezve: az északi mitológia a fő elem, de mindent feldobtak egy kis kibernetikával: az ősi istenek pallos és bárd mellett lézerágyúval tüzelnek, a pokol démonai pedig sokszor robotikus lények. Noha a játék elég durván az akció felé megy el, a fejlődési rendszer több lehetőséget, képességet kínál, mint a World of Warcraft a maga nyolc kasztjával, pedig itt csak ötféle karaktert indíthatunk. Plusz ott vannak a fegyverekbe véshető rúnák, vagy az új eszközök megszerzéséhez szükséges tervrajzok – szóval akár egyedül, akár négyen küzdve, de sok időt lehet eltölteni a tápolással.



Bár a képek talán teljesen mást sugallnak, ez a játék közelebb van a Diablóhoz, mint a Hellgate

pc guru	
KIADÓ	MICROSOFT
FEJLESZTŐ	SILICON KNIGHTS
PLATFORM	XBOX 360
MEGJELENÉS	2008. II. NEGYEDÉV

pc guru

INFO

KIADÓ	KONAMI
FEJLESZTŐ	KOJIMA PRODUCTION
PLATFORM	PS3
MEGJELENÉS	2008. II. NEGYEDÉV

pc guru KING

Snake ugyan már öreg és fáradt, de egy csatára való még van azért benne

METAL GEAR SOLID 4: Guns of the Patriots

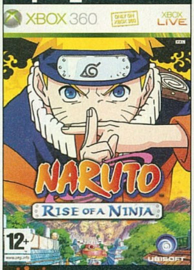
EGY CSODÁS ÚT VÉGE

A Metal Gear Solid-sorozat nagy kedvencünk, hisz hangulata, sztorija, karakterei kenterbe vernek szinte minden más játékot. Lehet, hogy a Splinter Cellben több lehetőség van a lopakodásra, de a Metal Gear egy külön kategória (persze nem való mindenkinek, sokaknak talán túlzás lehet a sok furcsa karakter, elvont sztorielem). A negyedik rész ráadásul még jobban rákapcsol: ez lesz ugyanis a sztori vége, Solid Snake útjának lezárása, ahol minden kiderül, és a karakterek talán végleg, tényleg és teljesen meghalnak. A Metal Gearekre mindig új és új környezet jellemző, és ezzel a szokással az új epizód sem hagy fel, ezúttal ugyanis a közel-keleten járunk, méghozzá egy véres, elkeseredett háború kellős közepén. Körülöttünk dühöng az őrület, mi pedig próbálunk nem csak túlélni, de teljesíteni a küldetésünket is: ősi ellenfelünket, Liquid Ocelotot kell megölni. Csak rajtunk áll, hogy mennyire avatkozunk be az összecsapásokba, hiszen csaknem láthatatlanná tevő high-tech ruhácskánkkal a legtöbb összecsapás elől ki tudunk térni, vagy legalábbis a nyílt harc mellett az orgyilkosságot is választhatjuk. Az egészen elképesztő grafikájú játék remélhetőleg tavasszal tényleg megjelenik, kicsit elegünk van már a halasztgatásokból!

pc guru: A játékkal együtt megjelenik az ugyanezzel a motorral készült Metal Gear Solid Online is. Ez nem MMO lesz, hanem egy "sima" multis verzió.

A játék kidolgozottsága félelmetes, az arcoktól a fegyverekig mindenre rengeteg figyelem hárult

pc guru



info

KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ UBISOFT MONTREAL
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS
ONLINE 2 JÁTÉKOS

pc guru SILVER

NARUTO: RISE OF A NINJA

MEGELEVENEDETT ANIME

Remélhetőleg kevesen nézik értetlenül a címet és a képeket, hiszen végre már nálunk is lehet kapni a remek Naruto képregényeket, és lehet nézni a nem-annyira-remek rajzfilmet is az egyik erre szakosodott csatornán. Mindenesetre dióhéjban az alapsztori: Naruto egy fiatal nindzsatanonc, aki a legnagyobb harcossá, hokagévé akar válni. Nagy kár, hogy gyermekkorában egy pusztító rókadémont zártak a testébe, és ezért – no meg pofátlan természete miatt – majdnem mindenki utálja falujában.

FELDOLGOZÁS

Ennél több bevezető nem is szükséges, hisz a játék teljesen az alaptémára épül, sokszor ugyanazok a képek köszönnek vissza a tévén, mint amiket a mangában is láthattunk. A játék több mint egy évadnyit dolgoz fel a rajzfilmsorozatból, bár néhány közepesen fontos szál azért kimaradt – de ezek miatt nyilván csak a legdurvább fanatikusok fognak óbégatni.

A játék központja Avarrejtekfalva, vagyis Naruto városkája, amelyet teljesen szabadon bejárhatunk. Nem kell San Andreas méretű városra gondolni, viszont a település így is tele van mindenféle látnivalóval, felfedeznivalóval. Eleinte csak a "földszinten" tudunk mozogni, majd megkapjuk a dupla ugrást, aztán a sprintelést és a játék végére már ugyanúgy felfutunk az épületek oldalán, mint ahogy suhanunk a vízen.

A városka tele van emberekkel, akik eleinte nem nagyon kedvelnek minket – ahogy végigfutunk az utcákon, úgy vágnak hozzánk sértéseket mindenfelől. A különféle küldetések megoldásával, és a mellékes feladatok leküzdésével édesgethetjük magunkhoz az embereket, ha kellő türelmünk van, az is elérhető, hogy a városban mindenki kedveljen minket...

Persze az idáig vezető út rögös, hiszen rengeteg megbízás érkezik a nindzsaiskolába, melyek közül a könnyebbeket kiosztják a tanoncoknak. Így aztán mindenféle feladatban részünk lesz, legyen szó az egyszerű gyógynövénygyűjtésről vagy elveszített kiskutya visszaszerzéséről, az olyan bonyolultabb munkákig, mint a testőrködés vagy a kukkolás a női közfürdőben...

HARC

A küldetések rendkívül sok részből állnak össze, kell majd például ugrálni sokat. Ezeket kedveltem legkevésbé, mert kissé nehezen lehet kiszámítani, hogy hol fogunk földet érni, és a játék végső szakaszában már nagyon pontosan kell akrobatikázni. Ennél sokkal élvezetesebbek a küzdelmek, melyek egy verekedős játékhoz hasonlítanak. Persze nem olyan mély a rendszer, hisz összesen 13 kombót

EXTRA
MELLÉKKÜLDETÉSEK

KAJASZÁLLÍTÁS: megadott idő alatt kell kiszállítani tésztát három, öt vagy hét ügyfélnek.

VERSENYZÉS: rohanva-ugrálva kell minél gyorsabban teljesíteni egy megadott útvonalat.

BÚJÓCSKA: Konohát, a falu vezetőjének bújócskázó fiát kell megtalálnunk.

SZEXUÁLI FESZKÓ OLDÁSA: kanos vénemberek előtt kell gyönyörű nővé átváltozni (hát igen, a japán humor).

Különös hangulatot ad a játéknak, hogy minden járókelő valami gorombaságot kiabál utánunk

FELDOLGOZÁST AKARUNK!

Tovább az anime úton...

A Ubisoft Montreal tökéletes munkát végzett, sikerült átvinniük a Naruto-univerzumot a képernyőkre úgy, hogy azzal még egy, a világot amúgy nem ismerő ember is el tud szórakozni. Azonban van még néhány manga/anime-széria, amire annyi pocsék játék után ráférne egy ilyen jó munka. A mi két jelöltünk következzen e célra!

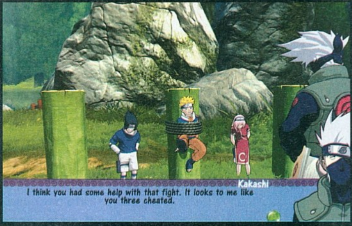
BLEACH

Ez a manga némileg komolyabb, mint a Naruto, hisz fő témáját a különféle szellemek élete és harca adja (sajnos nálunk még semmilyen formában nem elérhető). A főhős egy Ichigo Lurosaki nevű srác, akinek különleges képessége, hogy látja ezeket az amúgy észlelhetetlen lényeket – és rögtön találkozik is eggyel, a szimpatikus Rukiával, és véletlenül el is szívja a képességeit; úgyhogy a feladatkörét is neki kell átvállalnia. A játékfeldolgozások eddig mind verekedős játékok voltak, pedig ez a világ is remek karakterekkel és kalandokkal van teli. Ha a Ubisoft Montreal már így benne van a mangában, csinálhatnának ebből is egy játékot!

COWBOY BEBOP

A csodálatos zenékkel és karakterekkel felruházott anime-sorozat (itthon is lehet kapni, uccu a boltba érte!) ugyan már kapott egy-két játékfeldolgozást, de ezek mindegyike a lövöldözésre épült. Kimaradtak belőlük a közelharci részek, a nyomozások, az eltérő világok – és mindenek felett a remek hangulat. Spike és csapata pedig rengeteg lehetőséget kínálna a játékfejlesztőknek, hiszen gyakorlatilag bármilyen világot el lehet képzelni benne – mi a Bioware-t kérnénk meg, hogy a Mass Effect alapjaira hozzák össze ezt a játékot. Csak vegyék elő a humorosabb oldalukat...

Naruto-rajongóknak: a Gaara elleni csata jelenti a játék lezárását



tudunk előadni az alap ütések és rúgások mellett – de ez nem jelenti azt, hogy ész nélkül győzedelmeskedni lehetne. A teleportálások segítségével az ellenfelünk háta mögé kerülhetünk, néhány ütéskombináció a védelmet is átszakítja, és persze ott vannak a sorozatból ismert jutsuk, nindzsavarázslatok. Ezeket az analóg karok mozgatásával tudjuk előadni, és vagy magunkat erősítjük, vagy az ellenfelet zavarjuk meg (ez a híres sexy-no-jutsu, mikor hősünk fürdőruhás lánykává alakul), vagy klónokat kreálunk, és azokkal csapjuk szét az ellenfeleket.

A játék végét a chunin vizsga, azaz teljes jogú nindzsává válásunk jelenti, de ez után még visszamehetünk a városba, bepótolni a kimaradt mellékküldetéseket, vagy mehetünk az online küzdelmekbe (a ranglétrán addig emelkedünk, amíg nem kapunk ki; viszont már egy vereséggel is visszaesünk a kezdők közé). Itt már nem csak Narutót választhatjuk, hanem tucatnyi másik karaktert is, akik a kisebb különbségeken túl egy saját jutsuban is különböznek. Ezek mindegyike egy minijáték, van, ahol a testre kell pontos ütéseket mérni, máshol meg két célkereszttel kell befogni az ellenfelünket. Mind rendkívül látványos, és mind a sorozatból származik. Apropó sorozat, a sztorimódban vagy félórányi átvezető jelenetet kapunk (sajnos nem szélesvásznú verzióban), másrészt meg az ordenáré rossz angol szinkront érdemes lecserélni: Xbox Live-ról ingyen letölthető a nem fülsértő japán szöveg.

Bizton állíthatjuk: ez egyértelműen a valaha készült legjobb anime-átirat!

Nem tértem még ki a grafikára, de a képek magukért beszélnek: a Rise of a Ninja fantasztikusan néz ki. Szórakoztató, és bár kicsit talán rövid (nekem nyolc óra volt a végigjátszás, plusz még két káromkodásokkal teli, mire minden másodlagos küldetést megcsináltam), de sokkal többet tud, mint az Assassin's Creed. Itt fejleszthetjük jutsuinkat, vehetünk új kombókat, vásárolhatunk dobótőröket, és sokkal változatosabbak a küldetések is. Én, mint friss Naruto-rajongó, imádtam minden percét, de aki nem kedveli az alapul szolgáló világot, az is bátran tehet vele egy próbát. Csak ne várjon valami rendkívül mély játékmenetet...

pc guru

AMI JÓ
Hozza a manga hangulatát, az anime képi világát

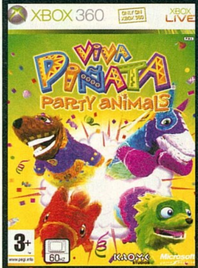
ÉS AMI NEM...
Túl hamar vége van

GRAFIKA	10	Egy az egyben a sorozat!
HANG	06	A zene elég satnya, a szinkron szörnyű
JÁTSZHATÓSÁG	09	A platformrészek néha szívatnak
ÉLETTARTAM	07	Sokkal hosszabb is lehetett volna

ÖSSZEGZÉS: Egy játék, mely kifejezetten rajongóknak készült – nekik a megtestesült álom, hiszen mindent tud, amit egy Naruto-játéknak tudnia kell. Akik nem ismerik a világot, tegyenek vele próbát, mert bája sokakat képes elvarázsolni, de néha unalmassá váló mellékküldetései miatt csalódás is lehet a dologból.

INDEX: 85%

pc guru



INFO

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ KROME
MULTIPLAYER 4 JÁTÉKOS
ONLINE 4 JÁTÉKOS

pc guru BRONZE

VIVA PINATA: Party Animals

ELFAJZOTT PINATÁK

A partijátékok nagy része nem csak gyerekeknek készült. Mi is hosszú, üvöltözéssel és nevetéssel teli órákat töltöttünk el egy Mario Party vagy Donkey Konga előtt, és azóta sem értjük, hogy miért nem tudja senki lemásolni a Nintendo remek sorozatainak minőségét (mostanában még ők maguk sem…). A legújabb próbálkozó a pár oldallal előbb tesztelt Viva Pinata mellékága – és sajnos itt a 12 év felettiek már nagyon nem a célközönség részei.

Pedig az alapokkal nincs is baj: a látványért ugyanaz a motor felel, ami a Viva Pinata alatt mozgolódott, igaz, ott a nagy zoomolási lehetőségek és a sokkal barátságosabb környezet miatt szebb volt az összkép. Az mondjuk elég érthetetlen, hogy a hatalmas pinata-felhozatalból miért csak négy (illetve kétszer négy, mert van mindből fiú és lány is) karaktert lehet vezényelni, ez már önmagában egy kihagyott ziccer.

A játék bajnokságokra van osztva, melyek meghatározott számú versenyből, illetve ezeket követő minijátékokból állnak. A versenyeken szerzett helyezés bónuszpontokat ad a minijátékok eredményeihez, tehát ha jók vagyunk a versenyben, elvileg még úgy is van esélyünk a győzelemre, hogy a minijátékokban csak közepesen teljesítünk (vagy fordítva). Papíron ez jól hangzik, de a játék olyan könnyű, hogy veszíteni tulajdonképpen lehetetlen. Eddig egyetlen versenyt sem veszítettem el, pedig a behirdetett levágásokat sose találtam meg, és a sok kilőhető cucc közül is csak a turbózóknak láttam értelmét. A minijátékok is hasonló szellemben fogantak, ha minden tíz megnyertre jut egy nem első hely, akkor már rosszul teljesítettünk.

Sajnos még haverokkal sem lesz jobb a helyzet, hiszen maguk a minijátékok sem túl érdekesek, izgalmasak. Egyrészt kevés is van belőlük (30, a stílustól megszokott 45-ös átlag helyett), másrészt pedig egy csomó ugyanannak az alapnak a variációja. Csak olyanból, hogy egy célkeresztet mozgatunk és lövünk, van vagy öt (oké, ebből az, amikor forgó sza-

marak hátsójára kell farkat erősíteni, az vicces). Akár online, akár offline játszunk multit, általában még egy közepes bajnokság alatt is mindenki megunja a dolgokat – ráadásul a legjobb minijátékokat nem is lehet külön játszani, mert erre nincs opció. Ekkora állatságot ki látott már?! Mindegy, az achievement-vadászok jól el lesznek vele, mert az első fél órában mi 300 ponttal gazdagodtunk. Az mondjuk már nem olyan jó, amikor ezt is meg kell említeni egy tesztben a pozitívumok között…

NYEREMÉNYJÁTÉK

Szeretnél némi könnyen megszerezhető achievement-pontot? Netán van néhány fiatal gyerkőcöd otthon, akiket nem akarsz a Gears of War vagy a Mass Effect elé engedni? Akkor itt az esélyed, hogy megnyerj egyet a két kisorsolandó Viva Pinata: Party Animals játékból. A játék csak X360 konzolon fut, szóval ennek hiányában inkább ne jelentkezz, ne vedd el az esélyt mások elől.

A nyeréshez elég, ha küldesz egy e-mailt a pcguru@pcguru.hu címre, Viva Pinata tárggyal!

pc guru

AMI JÓ
A versenyek nem rosszak

ÉS AMI NEM…
A legtöbb feladat hamar megunható

GRAFIKA	07	Az alap VP mégis sokkal szebb volt
HANG	06	Irritáló kommentátorok, szimpla zenék
JÁTSZHATÓSÁG	07	Sok feladat egy másiknak a klónja
ÉLETTARTAM	05	Három-négy óra után mindent láttál

ÖSSZEGZÉS: Az eredeti Viva Pinata egy teljesen egyedi játék volt. Az első mellékszál ezzel szemben egy kissé fantáziátlan minijáték-gyűjtemény. X360-on nincs ennél jobb a kategóriában, de ez nem jelenti azt, hogy egyben jó is lenne. Kár érte…

INDEX: 60%

LEGO STAR WARS: The Complete Saga

A LEGO Star Wars, mely a gyermekanakin-trilógiát dolgozta fel, hihetetlen siker lett, sokmilliót adtak el belőle – és ugyanez a sors várt a hamar megjelenő, már a klasszikus filmeket bemutató második részre is. Aztán a LucasArts bejelentette a Complete Saga című epizódot, mely ugyan csak olyan platformokra jelent meg (360, PS3), melyek kimaradtak az első játékból, mégis, valahogy gátlástalan pénzszerzésnek tűnt: gondoltuk egyszerűen megkapjuk a két játékot, az elsőt talán HD-felbontásra felturbózva. Szerencsére nem ilyen igénytelen a végeredmény, hiszen jó sokat változtattak a programon, például új karaktereket raktak bele, néhány unalmasabb küldetést lecseréltek izgalmasabbakra, és javították valamennyit a borzalmas kamerarendszeren. Még mindig nem tökéletes, sőt, még csak nem is jó, de már nem akartam szétzúzni a kontrollert minden percben egy nem látott szakadék vagy ellenség általi halál miatt. A legnagyobb újítás azonban az online kooperatív-mód, amelyben nem a butuska AI segítségével kell megküzdenünk a rosszfiúkkal. Amúgy a játék maradt a régi: bumfordi karaktereinkkel kell ugrálni, lövöldözni és fénykardozni, olykor száguldozni szerte a galaxisban, a hat film legjelentősebb jeleneteibe belebújva. Remek humor, ezelős gyűjtögetés és még egyszer ismétlem: végre online kooperatív-mód!

pc guru

Mivel nem egyszerűen összemásolták a két játékot, hanem hozzáadtak, még azoknak is ajánlható, akik külön-külön már végigtolták az epizódokat. Bár minden újrakiadás ilyen igényes lenne. Ja, Indiana Jones is megnyitható karakter!

80%

pc guru

info

KIADÓ	LUCASARTS
FEJLESZTŐ	TT GAMES
MULTIPLAYER	2 JÁTÉKOS
ONLINE	2 JÁTÉKOS

pc guru SILVER

BLADESTORM: The Hundred Year's War

pc guru

info

KIADÓ	KOEI
FEJLESZTŐ	OMEGA FORCE
MULTIPLAYER	NINCS
ONLINE	NINCS

pc guru BRONZE

A Koei neve konzolos berkekben főként a Dynasty Warriors-sorozatról ismert, főképp azért, mert rengeteg készül belőlük (idén a mellékszálakat is beleszámítva már bőven tíz felett járnak, és ezek csak az angolul is megjelent címek!), illetve azért, mert új kategóriát jelentettek. A sorozat lényege, hogy egy emberrel, plusz esetleg néhány testőrrel ezreket, egész seregeket kaszabolunk le, ráadásul mindez meg van fejelve egy közepesen mély fejlődési rendszerrel. A Bladestorm kicsit más, hiszen egyrészt nem az ókori Ázsiában, hanem a középkori Európában járunk, a százéves háború idején. Mind a franciák, mind az angolok mellett hadba szállhatunk, sőt, váltogathatjuk is gazdinkat, lévén egy zsoldost alakítunk. A személyes gyakási képességeink most is fontosak, de ez kiegészül azzal, hogy egy egész szakasz is mellettünk van. Pikások és íjászok, lovagok és kardosok,

10% stratégia, 10% RPG, a maradák pedig hentelős, kicsit agyatlan szeletelős akció

sőt később elefántosok és robbantási szakértők is lehetnek velünk, és persze mind saját speciális képességekkel rendelkezik, és más helyzetekben érdemes őket bevetni. A kezdő küldetések után már megidézhetjük a pályára a küldetések között vett seregeinket, szóval mindig alkalmazkodhatunk az ellenfél taktikájához. Közben karakterünk vadul fejlődik, tápos tárgyakat szerez, és ez közel a végtelenségig mehet – a Bladestorm ugyanis bitang hosszú.

pc guru

Elismerem, hogy csúnya, hogy szüksége lenne egy kooperatív-módra, és hogy viszonylag hamar unalmas lesz megint ugyanazt a rohadt várat bevenni – viszont a játékra nagyon rá lehet kattanni, félelmetesen addiktív!

75%

pc guru

info

KIADÓ NINTENDO
FEJLESZTŐ EAD
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS

pc guru KING

NINCS MESE: AZ ÉV JÁTÉKA!

Mariót azt hiszem, a PC-s játékosoknak sem kell bemutatni. Az olasz vízvezeték szerelő a Nintendo egyik legjövedelmezőbb, legismertebb figurája olyan klasszikusokkal a háta mögött mint a Super Mario Worldök, a Mario 64 vagy a Paper Mario-széria. Mivel igaz az a mondás, hogy nincs Nintendo konzol Mario nélkül ezért senki sem lepődött meg azon, amikor két évvel ezelőtt bejelentették az első Wii-re készülő Mariót, a Galaxyt. Arra azonban senki sem gondolt, hogy minden idők egyik legjobb játékával lesz dolgunk!

YESSS!

Ezzel a felkiáltással érkezik hősünk minden parányi bolygóra, és pár perccel később ezzel a felkiáltással él minden játékos az aktuális feladatok teljesítése után. A Super Mario Galaxy ugyanis tényleg hibátlan lett! A látványvilág a Wii korlátozott képességeit túlteljesítve gyönyörű, fantáziadús és egyedi, a konzol eddigi messze legszebb darabja!

pc guru

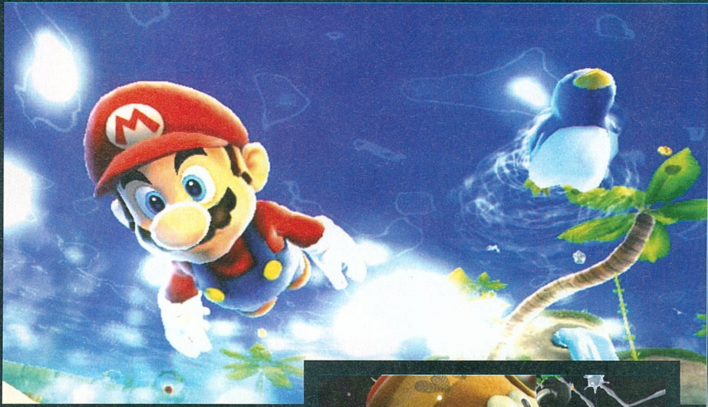
A minőség szerencsére ezúttal anyagi sikerrel is jár, a játékból Amerikában egy hét alatt félmillió adtak el (a gépből 350 ezret...).

Persze mindez kevés lenne az üdvösséghez.

A Galaxy azonban jó is... szinte elmondhatatlanul jó. A játék megmaradt platformjátéknak, melynek extra húzása, hogy nem hatalmas pályákat kell bejárni, hanem apró bolygók egész sorát k e l l felderítenünk, illetve megtisztítanunk a kisebb, illetve nagyobb ellenfelektől. Igen ám, de minden bolygó más és más jellegű feladatokat kínál. A különböző elénk táruló világok hangulata,

THE LEGEND OF ZELDA
Phantom Hourglass

A Zelda-sorozatnál az ember mindig minőséget kap a pénzéért – az első, DS-exkluzív rész esetében pedig ez hatványozottan igaz! A történet szerint hőseink épp békésen suhannak a tengeren, amikor megjelenik egy kísértethajó. Zelda hercegnő átvetődik a bárkára, Link azonban már túl későn próbálja meg követni: a misztikus hajó elindul, főhősünk pedig vízbe zuhan... Jó, a sztori megint Zelda megmentéséről szól, de ha azt mondjuk, hogy nem volt még ilyen tökéletes DS-játék, nem hazudunk: szemet gyönyörködtető grafika kíséri az egész programot, amelyben mindent a ceruzával csinálhatunk. Azzal irányítjuk a főhőst, annak segítségével rajzolhatunk térképet, vagy éppen jegyzeteket. A cucc amúgy még mindig egy lenyűgöző kalandjáték: útvesztőkben bolyongunk, logikai feladványokat oldunk meg, és, amolyan zeldásan még fejlődünk is. Szintlépés nincs, helyette újabb tárgyakat, életerőnövelő szíveket szerezhetünk meg. A remek hangulat és az innovatív megoldások miatt (kedvenc pillanataim: a mikrofonba fújva el kell oltani egy gyertyát, vagy éppen abba üvöltve meg kell győzni egy kereskedőt) azonnali kézikonzol-kedvencünkké nőtte ki magát!



megvalósítása, a végrehajtandó feladatok leírhatatlanul sokszínűek. A játékot játszva végig az az érzése az embernek, mintha minden idők összes designeri kreativitását egyetlen játékba gyúrták volna bele, és mindezt a Wii mozgásérzékelőjével keltették volna életre. Méhvé és szellemmé változhatunk, néhol csapdába kell csalni az ellenfeleket, máskor meg követni kell őket; itt a változó gravitációt kell kihasználni, ott meg virágról virágra kell szökkenni.

Az irányítási rendszer a játék többi részéhez hasonlóan zseniális. Az analóg karral mozgunk, a távirányítóval gyűjtjük a bónuszokat, fénypisztolyként lőjük az ellent, jobbra-balra döntve a vizes pályákon szörfözünk, függőleges állásban pedig egy átlátszó üveggolyó tetején szedhetjük a lábunkat és taposhatjuk el a kis gonosztevőket. A két mozgásérzékelős kontroller lehetőségei ebben még nem merültek ki, de ízelítőnek azt hiszem ez is elég!

Az új Marióban hősünk mozgáskultúrája is kiteljesedett. Immáron nem csak ugrik és úszik, hanem ha jeges pályán vagyunk, korcsolyázik, vagy éppen egy pitypang szárába kapaszkodva a levegőben suhan, de az sem ritka, hogy a földből kinövő liánon pörgetve fel magát érkezik meg a következő kis bolygóra. Elmondhatatlan mennyi mindenre képesek vagyunk a kis piros sapkás hőssel, akinek bája végigkíséri a játékot. Komolyan

A főellenfelek ugyan aranyosak, de bizony meg fogunk velük szenvedni!

mondom ez az első olyan program, ami elé bármilyen lelkiállapotban ül le az ember, öt perc múlva garantáltan jó kedve lesz!

AZ ÉV LEGJOBBJA?

Egyértelműen igen! Grath-tel sokat beszélgettünk erről és végül arra jutottunk, hogy ez az egyetlen idén, amibe nem lehet belekötni. A Crysisnek nagy a gépigénye, a Halo 3 lehetett volna hosszabb, a Bioshock adhatott volna több szabadságot, a CoD4 lehetett volna valamivel interaktívabb. A Galaxy azonban tökéletes – nem tudunk belekötni. A klasszikus platformjátékok új szintje, páratlan képi világgal, csodás zenei aláfestéssel, és rengeteg ötlettel, kihívást jelentő játékmenettel, ami mellett vétek lenne elmenni! Ez egy olyan játék, ami miatt megéri Wii-t venni!

pc guru

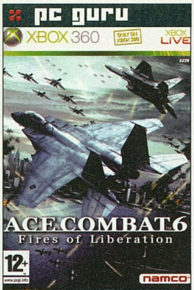
AMI JÓ
Minden, egyszerűen tökéletes lett

ÉS AMI NEM...
Akinek nincs lelke, annak nem fog tetszeni

GRAFIKA	10	A legszebb Wii-játék!
HANG	10	Már a zene hihetetlen vidámságot sugároz
JÁTSZHATÓSÁG	10	Tökéletesen kézre áll
ÉLETTARTAM	09	Még, még, még!

ÖSSZEGZÉS: Az elmúlt évtized egyik legjobb, ha nem a legjobb játéka. Ha szereted a kihívásokat, a felfedezés örömét, a zseniális ötleteket akkor a Super Mario Galaxy a te játékod! Mindenképpen megéri kipróbálni, mert ilyen remek, mókás hangulatú játékot még nem láttál!

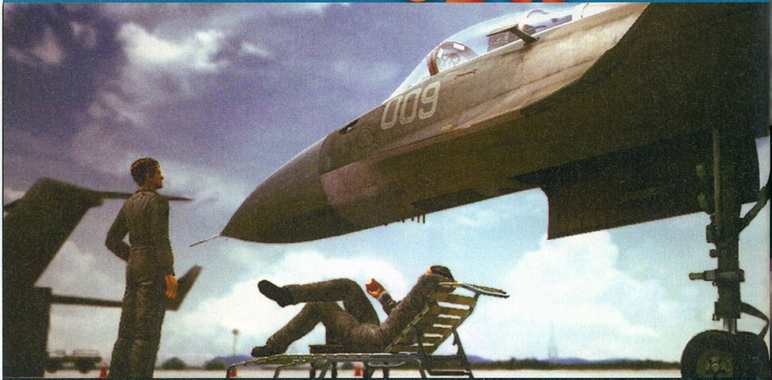
INDEX: 99%



info

KIADÓ NAMCO BANDAI
FEJLESZTŐ PROJECT ACES
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE 16 JÁTÉKOS

pc guru GOLD



ACE COMBAT 6: Fires of Liberation

FÉMANGYALOK HÁBORÚJA

Az Ace Combat nem szimulátor. Sosem volt az, és az új rész sem az. A gépek nem úgy viselkednek, ahogy a valóságban is teszik. Sokkal inkább úgy viselkednek, mint ahogy azt a Top Gun és hasonló filmek hatására mi elképzeljük: manőverezés felhőkarcolók között, zuhanórepülés, fejjel lefelé suhanás a hidak alatt; no meg végtelen rakéta, ezernyi ellenfél. Egyszóval egy durva adrenalinfröccs az egész játék, és ez sokunkat jobban megmozgat, mintha 800 oldalas kézikönyv kellene a felszálláshoz is. Itt elég egy gomb, ami sokak számára talán buta játék képét vetíti előre, pedig erről nincs szó.

AKCIÓBAN

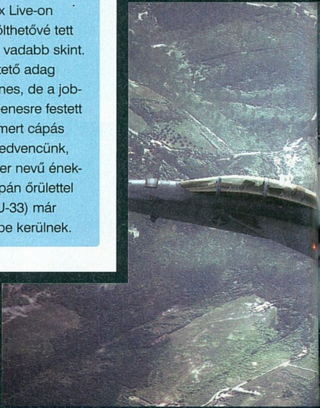
A sztori részletes kifejtésével most senkinek az intelligenciáját nem fogom megsérteni, a lényeg az, hogy a remek átvezető jelenetek kitalált országokban játszódnak, van bennük bőven érzelem, repülő-angyal metaforák, van egy nagy adag csinos lány, és egy kellemesen japános főellenség: egy rájaszerű óriási repülő szupererőd. Ennél sokkal fontosabb, hogy a 15 küldetés mindegyike fantasztikus lett, hisz mindegyik egy nagyobb hadászati akcióba repít minket, és csak rajtunk múlik, hogy ezt hogy éljük túl. A küldetésekben több feladat is ránk van bízva, de ezek mindegyikét egyetlen repülés alatt nem lehet végrehajtani, valamit mindig fel kell áldozni egy másik célért (például megvédjük a tengerparton támadó helikoptereket, vagy mélyen bemegyünk a szárazföld fölé némi precíziós bombázás erejéig). Ez nem jelenti azt, hogy ezekből kimaradunk, hiszen a küldetéseket később újra lehet játszani, akár más géppel is, és így fokozatosan begyűjthetjük az összes kitüntetést. Egy végigjátszás (részben a nem túl felhasználóbarát mentési rendszer miatt) cirka tíz órába kerül, és ha mindent meg akarunk nyitni, még minimum feleennyit rászámolhatunk. Az egyetlen gond, hogy a küldetések végén általában kapunk valami extra ellenséget, melyekről az eligazítás nem tesz említést – és bizony itt alaposan meg lehet szívni (a második bombázós küldetés végén például egy csapat villámgyors vadászgép jön - sok sikert ezek leszedéséhez!). Szerencsére a társak, akiknek kiadhatunk parancsokat is ilyenkor extra jól jönnek, és legtöbbször nem kell feladnunk a küldetést.

A repülők grafikájára egy panaszos szavunk sem lehet, tényleg angyalian néznek ki!

NETEN

A Fires of Liberation az első Ace Combat, mely lehetővé teszi az online küzdelmeket, de ennek ellenére a csapat hihetetlenül profin oldotta meg a dolgokat. A mi kedvencünkké a két kooperatív pálya lett (reméljük, ilyet még adnak ki), melyekben még fel is támadhatunk némi büntetés árán. Egyáltalán nem bánnánk, ha a következő AC egész történetét végig lehetne már tolni ilyen módon…

Aztán ott van még a bázisrombolós Siege-mód, no meg a hagyományos lehetőségek, mind 16 játékos számára. Nem gondoltuk volna, hogy ilyen jól el leszünk a játék ezen részével, de a zéró mennyiségű lag és a



CSAJOK a szárnyon

Már a játékban is elérhető néhány extrémebb gépfestés, de a Namco Bandai nemrég Xbox Live-on keresztül letölthetővé tett néhány még vadabb skint. Néhány beetető adag ugyan ingyenes, de a jobbak (halloweenesre festett F-14, a jól ismert cápás A-10, vagy kedvencünk, az Idolm@ster nevű éneklős-csajos japán őrülettel feldíszített SU-33) már bizony pénzbe kerülnek.

Megfelelő mennyiségű rakéta kilövésével már komoly felhőréteget lehet kialakítani

A kitalált városok ellenére bizony ez a vörös híd elég ismerős...

remek kezelhetőség hatására bizony rákattantunk. Csak azok a megszállott japán játékosok ne lennének, akik a külön kapható gázkaros-joystickes vezérlővel mindig a másik csapat színeiben tűnnek fel, és mindig a földbe döngölnek minket.

Mindenképpen meg kell még említenünk a grafikát, hiszen ebben a kategóriában az igen fontos, és szerencsére az AC6 nem is okoz csalódást. Nem csak a repülők és a fel/leszállások vannak mesterien megoldva, de a legtöbb pálya is gyönyörű. Nyilván veszítenek szemkápráztató mivoltukból, ha lejjebb ereszkedünk, de még így is bőven az elfogadható szint körül van a látvány. A felhőkarcolós pálya pedig még földközelben is kifejezetten gyönyörű!

pc guru Bár PC-s epizódja még nem volt (sőt, eddig csak Sony-konzolon jelent meg), az Ace Combat összeladásai már 10 millió felett vannak.

Mivel PC-n gyakorlatilag kipusztult ez a stílus (néhány játékot még fanatikus modderek úgy-ahogy életben tartanak), aki szeretne egy kicsit repkedni, és nem bánja, hogy nem kell ehhez órákon át tanulmányoznia a kijelzőket és sok órás tanító videókat, az remekül fog szórakozni.

pc guru

AMI JÓ
Az online lehetőségek minden képzeletünket felülmúlták

ÉS AMI NEM...
A sztori förtelmes

GRAFIKA	10	10 km-es és 10 m-es magasságból is szép
HANG	07	A nagyzenekari muzsika nem jött be
JÁTSZHATÓSÁG	09	Remek irányíthatóság, unfair küldetések
ÉLETTARTAM	10	Hosszú kampány, plusz online viadalok

ÖSSZEGZÉS: A repülőgépek szerelmesei (ha egy kicsit el tudnak tekinteni a tökéletes szimulációtól) meg lesznek vele elégedve. A küldetések változatosak, a repülők gyönyörűek, az online csaták pedig hónapokig is izgalmasak maradnak. Ezek mellett kit érdekel az értelmetlen sztori?

INDEX: 85%

JEANNE D'ARC

A stratégiai alapokon nyugvó szerepjátékokból sajnos alig jut el valami a PC-s platformokra. Szinte érthetetlen, hogy a Final Fantasy Tactics szakmai és anyagi sikerei miért nem sarkallják arra a fejlesztőket, hogy a fent említett műhöz hasonló játékokat dobjanak a piacra. Konzolokon azonban más a helyzet. A műfaj reneszánszát éli aminek ékes bizonyítéka a PSP-s Jeanne d'Arc, ami nem csak a műfaj egyik legjobb, hanem talán a legjobb darabja. A játék lényegében nem szakít a hagyományokkal: kis csapatunk tagjait kedvünkre tárolhatjuk, kifejleszthetjük saját harcos, varázsló vagy egyéb kasztú karaktereinket majd a játéktérre helyezve őket megkezdődhet a harc. A harc, ami megszámlálhatatlan stratégiát rejt magában!

Hihetetlen érzés, ahogy egy-két jó húzással vert helyzetből megfordítjuk a harcok kimenetelét, ahogy támadó és védekező sorral egymást segítve irtjuk az ellent. A profin kiegyensúlyozott harcrendszer olyan csodás kivitelezéssel párosul, hogy az egy PC-n is megállná a helyét!

Xbox arcade + PlayStation network

Decemberben nagy dolgok jönnek Xbox Live-fronton, hiszen kicsit késve ugyan, de érkezik az őszi frissítés a rendszerre. Sok kellemes dolog (DivX- és Xvid-támogatás, böngészhető barátlisták, átszervezett menü, leárazott XBLA-játékok) mellett ugyanis végre eljött az, amit már régen vártunk: végre lehet az eredeti Xboxra készült játékokat letölteni. Ezek egységesen 1200 pontba (azaz 3000-3500 forintba) kerülnek, és bár az első kör csak a legnépszerűbb játékokat tartalmazza, remélhetőleg bővül a rendszer, és hamarosan a kultkedvencek is megjelennek a kínálatban. Igaz, a megvalósítás nem a legjobb, hiszen a játékok semmit nem javultak, achievementeket se kaptak, ráadásul kivették belőlük a demókat és a reklámvideókat – de az opció ott maradt, és ha rájuk kattintasz, lefagy a gép. Persze ettől eltekintve a Psychonauts vagy a Crimson Skies mindenképpen kipróbálandó, már ha neked épp engedi a rendszer (a Halo és Fable jellegű klasszikusok remélhetőleg már mindenkinek megvoltak)!

UNDERTOW

Xbox LIVE ARCADE

Noha a képekből nem biztos, hogy lejön, az Undertow tulajdonképpen egy vízalatti Battlefield. Nyilván nem olyan összetett, de rengeteg dolog arra emlékeztet. Itt is lehet kasztokat váltani, sőt, itt ezek között talán nagyobb különbség van, itt is a multiplayeren van a hangsúly (bár itt a 15 pályás sztorimód azért bőven elviselhető), és itt is bázisok elfoglalásával lehet kivéreztetni az ellenséget. Hősünk mozgatása az egyik karral történik, míg a másik kar a lövéseket irányítja – szóval a szokásos. Ezen felül csak egy gomb kell a mélységi bombákhoz, és már mehetünk is küzdeni. A pályák kellően változatosak, ráadásul tele vannak titkos járatokkal is, melyek kihasználásával azonnal megfordíthatjuk a 16 fő részvételével zajló összecsapások állását. Ráadásul a sok gyakással tapasztalati pontokat is gyűjthetünk, melyekkel mind a négy kasztot két-két lépcsőben fejleszthetjük, nagyobb tűzerő és páncélozottság céljából. Igazából ennyi a játék – abszolút nem rossz, de mi nem láttuk meg benne azt a zsenialitást, amiről megannyi amerikai oldal zengett dicshimnuszokat. Jó közepes akciójáték kellemes grafikával – nem több. Persze ebben a hónapban ez is elég volt a legjobb értékeléshez…

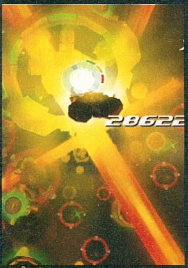
pc guru

info

KIADÓ CHAIR
FEJLESZTŐ CHAIR
ÁRA 800 MS PONT

07/10

pc guru



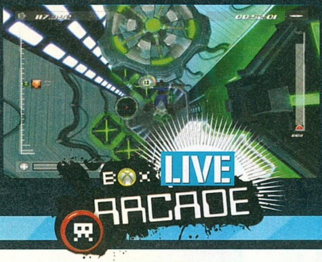
INFO

KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ FROZEN CODEBASE
ÁRA 800 MS PONT

02/10

SCREWJUMPER!

A szemét bányatársaság gépeket helyezett működésbe, ezért mindenkit ki kellett rúgni. Nem csoda, hogy akadt néhány vállalkozó szellemű luddita, akik bosszút akarnak állni, méghozzá az említett gépek felrobbantásával. Kerettörténetnek elég satnya, még jó, hogy csak akkor tudsz róla, ha elolvasod a szövegeket az oktatópályán – és sajnos ez az igénytelenség az egész



játékra jellemző. A feladatunk a 20 pályán keresztül tehát az, hogy haláltmegvető bátorsággal leugorjunk egy alaposan bevédett bányaaknába, uhanás közben leromboljuk az alul levő reaktor pajzsát, leérkezve bevágjunk az ablakon pár dinamitot, majd elmeneküljünk a helyszínről. Izgalmasan hangzik? Nem az. A reaktorpajzs lerombolása a valóságban úgy néz ki, hogy a zöld ikonoknak kell zuhanás közben nekimenni. Az alaposan bevédett bányaakna azt jelenti, hogy a piros ikonokat el kell kerülnünk. Igen, ennyi a játékmenet – és ez hiába elérhető multiban is, az nyilván nem sokat dob rajta. A grafika jó esetben, hatalmas túlzással is gyenge közepes, a hangok és az ocsmadék technolüktetés pedig még ezt a jelzőt sem érdemelhetik ki. Igazából a Screwjumper ötlete még papíron sem tűnhetett olyan jónak, nem értem, hogy a THQ hogyan gondolta ezt az egészet. Még s demót sem érdemes letölteni, higgyetek nekünk: ez egy pocsék játék.

ASTEROIDS DELUXE

Atari/Stainless/400 MS pont

A majdnem 29 éves Asteroids visszatért, kicsit felturbózott külsővel, pár új opcióval, a régi játékmenettel.

SHREK-N-ROLL

Activision/Backbone/800 MS pont

Közepes ügyességi játék, melyben a Shrek-família gyerekeit kell megetetni, akár kooperatív-módban is.

WORD PUZZLE

Microsoft/InterServ/800 MS pont

Satnya szókeresős játék, ami sokkal jobb papíron, mint digitális formában. És még ott sem olyan jó...

pc guru

INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ IDOL MINDS
ÁRA 7 EURO

06/10

PAIN

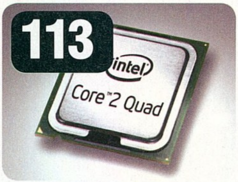
PlayStation network

A Pain alapvetően nagyon mókás játéknak tűnt bejelentésekor. Lényegében arról van szó, hogy egy fickót kell kilőni egy csúzlival, lehetőleg úgy, hogy minél durvább balesetek érjék leérkezéskor, illetve az után. A kombózás kedvéért belekapaszkodhatunk dolgokba, illetve földre pottyanás után evickélhetünk is egy kicsit a földön, hogy új, még veszélyesebb helyekre (általában egy lökhárító elé) jussunk el. Van még néhány másik játékmód is, az egyikben pantomimeseket kell hajigálni, a másikban meg majmokat kell elkapni, de nem hiszem, hogy egy kipróbáláson túl ezek bárkit le fognak kötni. Van néhány multiplayer-mód is, amelyekkel egyetlen gond van – hogy online nem lehet őket játszani, tehát így el is veszik minden értelmük... A fő játékmód viszont alapvetően nem rossz, a pálya elég nagy, és sok dolgot, kombinációt felfedezhetünk benne kis türelemmel – még achievement-szerű díjakat is gyűjthetünk. A nagy gond, hogy mindössze egyetlen pálya van, ami baromi kevés. Egy bónusz karaktert kibonthatunk, a másik kettőt meg kell venni – de ennek semmi értelme, hisz a hangjukon kívül semmiben nem különböznek. A visszajátszásokat nem lehet megosztani (pedig a YouTube ihlette a programot), ami pedig igen poénos lenne. Szóval a Pain – főleg ennyiért... – kicsit kevés lett tartalmilag, ez demónak elmenne, 2000 forintért viszont kicsit erőtlen!

Digitális feltámadás

2007 LEGJOBB HARDVEREI A PC GURU ÉVVÉGI ÖSSZEFOGLALÓJÁBAN

Intel
Core 2 Quad



AMD
Athlon 64 X2

Karácsony előtti számunkban már évek óta jelentkezünk egy rendhagyó összeállítással, melyben összegyűjtjük, hogy a különböző hardver termékcsoportokban szerintünk mely eszközök érdemelnek kiemelt figyelmet. A hagyomány természetesen idén sem szakad meg, sőt mondhatjuk, hogy minden eddiginél nagyobb és átfogóbb összeállítást szolgálunk fel nektek. Ezt mi sem mutatja jobban, mint hogy a 23 kategóriát felölelő cikkcsokornak ezúttal sikerült minden egyéb, megszokott alrovatot kiszorítania a hardver szekcióból. Azonban aggodalomra semmi ok, már itt sorakozik néhány „finom” cucc a szerkesztőségben (pl. az új Ati kártyák), amelyek átfogó tesztjével a következő számban találkozhattok.

Fontos megjegyezni, hogy a Digitális feltámadásban szereplő termékek mindegyikét ajánljuk az adott kategóriában, de mindenhol született egy külön „tipp” is, ami valamilyen szempontból kiemelkedik a mezőnyből, ezek a termékek kapták meg a PC Guru Hardver Tipp logót.

A Digitális feltámadás 2007-et írta: Cray (Hálózati eszközök, Notebook, Ház, Tápegység), Galopp (Mobiltelefon), Horváth Patrik (Socket AM2 alaplap, AMD CPU, LGA775 alaplap, Intel CPU, CPU hűtő, Optikai meghajtó, Merevlemez, Memória, VGA, TFT), Kremo (GPS, PDA), Spiderman (Játékvezérlő, Egér, Billentyűzet), Wombath (Hangszóró készlet, Digitális fényképezőgép, Médialejátszó)

Tartalom

110 **Socket AM2 Alaplap**
111 **AMD CPU**
112 **LGA775 Alaplap**
113 **Intel CPU**

Az Intel lényegében dominálta a 2007-es évet a processzorok piacán, taroltak a Core 2 Duo-k.

114 **CPU hűtő**
114 **Memória**
116 **VGA**
117 **TFT monitor**
118 **Ház**
118 **Billentyűzet**
119 **Tápegység**
120 **Optikai meghajtó**
120 **Egér**

A játékosoknak szánt egerek mára igen komoly teret hódított maguknak, nem olcsóak az ilyen eszközök, de aki komolyan gondolja a játékot, annak érdemes áldoznia a tökéletes „fegyverre”.

121 **Merevlemez**
122 **Hálózati eszköz**
124 **Hangszóró készlet**

A hangkeltő eszközök fejlődése lassabb a számítástechnikában megszokottnál, így az idei ajánlóban is feltűnik több régi ismerős.

125 **Játékvezérlő**
126 **PDA**
127 **GPS**
128 **Mobiltelefon**
130 **Médialejátszó**
131 **Notebook**
132 **Digitális fényképezőgép**

A egyszerűbb kompakt gépekben is kezdenek megjelenni a profi masinákban megszokott szolgáltatások, de a képminőségnek még van hova fejlődnie.

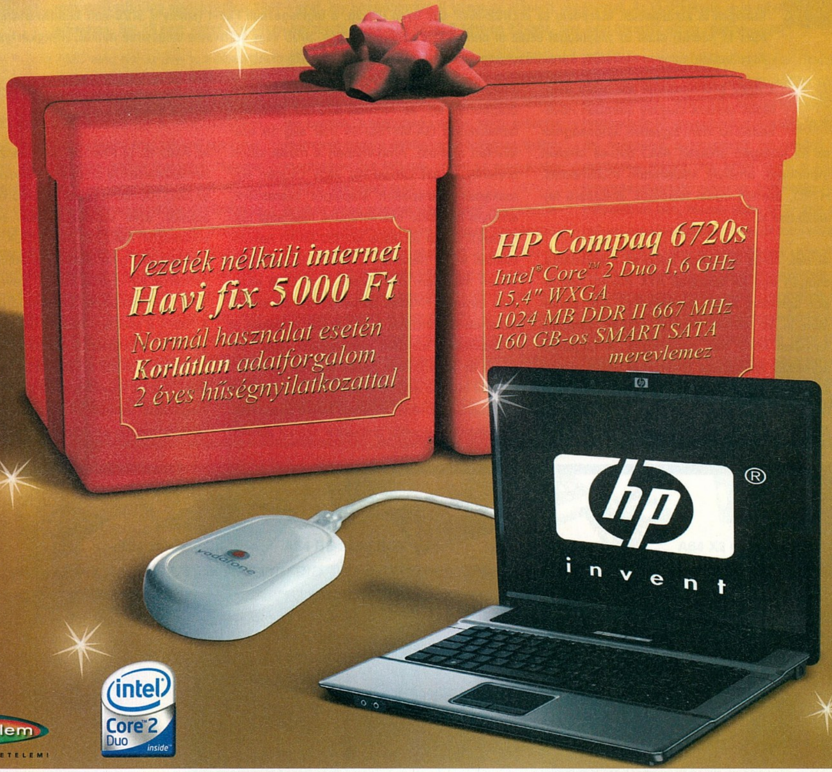
Dupla karácsonyi meglepetés

vodafone

Új, korlátlan Internet Fix 5 000 Ft-os előfizetésedhez saját erő nélkül Tiéd lehet egy HP Compaq 6720s notebook!

3 hónapos halasztott törlesztéssel: 9 hó x 24 787 Ft

Ez a Te pillanatod

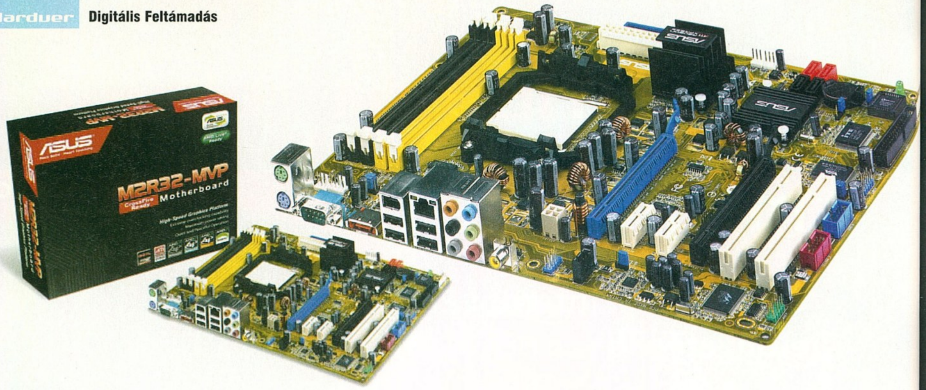


Cetelem

A HITELEM CETELEM!

intel Core 2 Duo inside

Az internet előfizetés ajánlat 2007. szeptember 1-től visszavonásig érvényes, új Internet FIX előfizetés esetén. A modem ára 1 Ft. Egy év után más tarifacsomag is választható.
A notebook ajánlat 2007. december 1-től a készlet erejéig érvényes. A feltüntetett árak csak a HP Compaq 6720s notebook és új Vodafone Internet Fix havidíjas előfizetés együttes megvásárlása, illetve előfizetése esetén érvényesek. A notebook teljes ára: 191 988 Ft.
Az akció keretében a HP Compaq 6720s notebook 9 havi áruhitelre is megvásárolható. A hitel nyújtója a Magyar Cetelem Bank Zrt. Havi kezelési költség: 1,30%-1,80%. Az első törlesztőrészlet a kölcsön folyósítását követő harmadik vagy negyedik hónapban esedékes. A kezelési költség mértéke a törlesztési időszak kezdetekor fennálló tartozás alapján kerül meghatározásra. A bank a hitelbírálat jogát fenntartja, a részletes feltételeket a hatályos Hirdetmény tartalmazza. A THM meghatározása az aktuális feltételek, illetve a hatályos jogszabályok figyelembevételével történt, a feltételek változása esetén mértéke módosulhat. **THM: 26,74%-29,70%.** Éves ügyleti kamat: 0%. A notebook készülékre a jótállást a gyártó jótállási feltételei szerint nyújtja a forgalmazó Vodafone Magyarország Zrt.
További információk és feltételek: Részvételi Feltételek, 1270, www.vodafone.hu/internet.



pc guru hardvertipp

ASUS M2R32-MVP

Az Asus lapja sok szolgáltatást nyújt, egyetlen gyenge pontja az integrált hangkártya

gyártó: Asus ár: 21 000 Ft web: www.asus.com.tw

Sokan talán meglepődnek, amikor ezen sorokat olvassák, bizony az M2R32 lett a kiválasztott. Ennek több oka is van. Egyrészt a 20 ezer forintos kategóriában a kétkártyás megoldást alkalmazó alaplapok már alapjában véve kiemelt versenyzőnek tekinthetők, kiváltképp, ha tuningra is alkalmasak. Márpedig az M2R32-MVP egy ilyen jószág, a legmagasabb FSB-t (amely a BIOS-ban beállítható maximális 400 MHz-et jelenti) ezzel az alaplappal érték el mindenféle speciális hűtés, BIOS vagy szoftveres módosítás nélkül. Hangkártya területén az Asus ezúttal nagyon mellélőtt, kárpótlásul kapunk egy-egy FireWire ill. eSATA csatlakozót.

Az AMD processzorok alá szánt alaplapok tárháza csekély ütemben növekedett az idén. Egyetlen újdonságnak az év közepén érkezett AMD 690-es chipset mondható, amelyet kifejezetten multimédiás, HTPC, esetleg irodai feladatok ellátására fejlesztettek ki.

Akinek nincs szüksége integrált megoldásra, csupán egy jól felszerelt ATX méretű alaplapot szeretne X2-es processzora alá, annak idén is az nVidia NForce 500-as sorozatú termékei körül kell szaglásznia. A Gigabyte agresszív árpolitikája révén már olyan olcsón juthatunk SLI-s alaplaphoz, hogy gyakorlatilag felesleges más márka után néznünk (az Asus hasonló megoldásai kivétel nélkül gyatra integrált hangkártyával rendelkeznek és jóval drágábbak is), az NForce 570-SLI chipsetre támaszkodó GA-M57SLI-S4 már alig 18 ezer forintért elvihető. Amennyiben a másik tábort preferáljuk (ATI CrossFire) vagy csupán egy roskadásig telepakolt alaplapot szeretnénk, amelyre bármikor számíthatunk feladattól függetlenül, akkor az Asus M2R32-MVP-t nekünk találták ki. A deszkán csücsülő lapkakészlet ugyan már nem mai gyerek, így USB kezelése lassabb nVidiás társainál, de az eSATA kimenetektől kezdve a HD Audio kodeken át a FireWire-ig mindent megtalálunk rajta, ráadásul ez az egyetlen olyan alaplap, amellyel sikerült elérni a 400 MHz-es FSB-t, így tuningra kifejezetten ajánlott. Innentől felfelé gyakorlatilag egyetlen régebbi chipsettel szerelt alaplap sem ajánlható nyugodt szívvel, jöjjön a magyarázat a miértre.

Az AMD az új Phenom processzorcsalád alá természetesen új chipsetet tervezett, a sorozat az AMD 700 nevet kapta. Egyelőre három tagot számlál, ezek erősségi/tudási sorrendben a következők: AMD 770, AMD 790X, AMD 790FX. Az AMD 770 gyakorlatilag a belépő kategória CrossFire támogatás nélkül, kevés extrával, a 790X már kétkártyás üzemmódra képes, míg a 790FX a jelenlegi csúcs, négykártyás támogatással (amelyhez driver sajnos még nincs, de ha lesz, akkor kíméletlenül le fogjuk tesztelni). Sajnos egyelőre csak az Asus és az MSI megoldásai lelhetők fel a hazai boltok listáján, raktáron inkább az utóbbi szokott lenni.

Socket AM2 alaplap

AM2	ASUS M2A-VM HDMI	ASUS M2R32-MVP	GIGABYTE GA-M57SLI-S4	MSI K9A2 PLATINUM
+	HDMI csatlakozó, integrált Radeon X1250	CrossFire támogatás, brutális tuning lehetőségek	SLI támogatás bagóért, enForce 570 SLI chipset, Firevire támogatás	CrossFireX, Hyper Transport 3.0, Socket AM2+, teljes körű Phenom támogatás
-	Shader Model 3.0 hiánya (Radeon X1250)	gyenge minőségű hangkártya	nincs említésre méltó negatívuma	még mindig SB600-as déli híd
	Ár: 16 000 Ft	Ár: 21 000 Ft	Ár: 18 000 Ft	Ár: 36 000 Ft

AMD Athlon 64 X2 4200+

gyártó: Amd ár: 15 000 Ft web: www.amd.com

pc guru hardvertipp

A sokadik árcsökkentés meghozta a gyümölcsét az AMD-nél, a cég iránt elkötelezettek bagóért vehetnek kétmagos processzort, igaz az X2-ők már nem tudják tartani a lépést tavaly óta a Core 2 Duókkal. Ennek ellenére nem számítanak rossz vételnek, a 4200+ ára már gyakorlatilag megegyezik a 3800+éval, így egyértelműen ő kapja az ajánlott minősítést. Az új Brisbane mag miatt tuningra is alkalmas, így 15 ezer forint környékén hozzájuthatunk egy közel 3 GHz-es X2-höz, ami nem hangzik olyan rosszul ugye?

Az AMD elég nehéz évet tudhat maga mögött. Tavasszal az Intel megint erősített termékpalettáján (bővebb infó az Inteles résznél), így az AMD kénytelen volt tovább mérsékelni árait, de volt egy határ, ami alá már nem tudtak bemenni. Helyette piacra dobták az olcsóbban előállítható 65 nm-es gyártástechnológiával készülő Brisbane magos X2-ket, továbbá jött két alacsony fogyasztású példány is (BE-2300, BE-2350), amelyek szakítottak a szokásos „pluszos" jelöléssel. A termékpaletta tehát frissült nyárra, megérkezett a 6000+os X2 is, igaz árban már elérte egy erősebb Core 2 Duo céduláját, de az exkluzivitást mindig is meg kellett fizetni. Még a natív négy magos Phenom érkezése előtt piacra került két (5000+ BE, 6400+ BE) speciális kialakítású X2-es processzor, amelyek a Black Edition nevet kapták. Lényegében két FX-ről van szó, hiszen a szorzózárat kiiktatták belőlük, a különbség annyi, hogy a cache memóriát csak a 6400+os változatban tudták meghagyni 2x1 MB-nak, mivel az még a régi magra (Windsor) épül.

Amikor ezen sorokat olvassátok már kaphatók az új Phenom névre hallgató processzorok, amelyek közül elsőként a 2.2 GHz-es 9500 és a 2.3 GHz-es 9600 lepi el majd a boltok polcait. Ezek az első natív (tehát nem 2x2 magos, hanem) 4 magos CPU-k, sajnálatos módon árban és teljesítményben sem tudják felvenni a versenyt egyelőre az Intel Core 2 Quadjával, a részleteket a Guru következő számában találjátok. A processzor egyéb-iránt új memóriavezérlőt, Hyper Transport 3.0 támogatást (csak Socket AM2+ alaplapok esetén), fejlettebb elágazáskezelőt és harmadszintű gyorsítótárat kapott, ami óriási méretűvé duzzasztotta az amúgy sem aprócska magot. Ha lehet hinni a külföldi tuningteszteknek, akkor az AMD elég nehéz helyzetben van, hiszen 2600 MHz fölé semmilyen manőverrel nem sikerült tolni ezeket a példányokat, ami édeskevésnek mondható. Az AMD elismerte, hogy a skálázással még probléma van, most ezen dolgoznak gőzerővel, továbbá a jövőre megjelenő Phenom X3 architektúrán, amelyről még nem tudni, hogy natív 3 magos proci lesz, vagy pedig az egyik magot letiltják az X4-ből. Az olcsóbb, kétmagos verziók koratavasszal érkeznek.

CPU	A64 3500+ BOX	A64 BE-2350 BOX	A64 X2 4200+ BOX	A64 X2 6000+ BOX
+	olcsó, a legtöbb feladathoz még ma is elég	45W-os fogyasztás, jól tuningolható	az olcsó szegmensben a legerősebb kétmagos processzor	a Black Edition-t leszámítva a leggyorsabb kétmagos asztali AMD CPU
-	modern játékoknál már kevés	azonos árszegmensben az Intel processzora gyorsabb	erősebb videokártyákat már nem képes kiszolgálni	ára miatt nem tudja felvenni a versenyt a Core 2 Duókkal
	Ár: 12 000 Ft	Ár: 18 000 Ft	Ár: 15 000 Ft (pc guru hardvertipp)	Ár: 33 000 Ft

LGA775 alaplap

A kedvező ár ellenére kiváló hangkártya és remek tuningpotenciál

pc guru hardvertipp

GIGABYTE GA-G31MX-S2

gyártó: Gigabyte ár: 16 500 Ft web: www.gigabyte.com.tw

Az idei év egyik legnagyobb alaplapos durranása a Gigabyte nevéhez fűződik. Az alig 16 ezer forintos G31MX-S2 microATX formátumot kapott, integrált X3100-as videokártyával is felvértezték, ráadásul tuningra is kiváló. A 400 MHz feletti FSB kiemelkedő teljesítménynek számít a kisméretű alaplapok között. Az i-re a pontot a remek Realtek HD Audio hangkártya és a 45 nm-es Core 2 támogatás teszi fel. Egyedüli hátrányként a két darab memória foglalatot említhetnénk, de nemrég jelentek meg a piacon a Kingmax 2 GB-os 800 MHz-es moduljai, így ez is könnyen feledésbe merülhet.

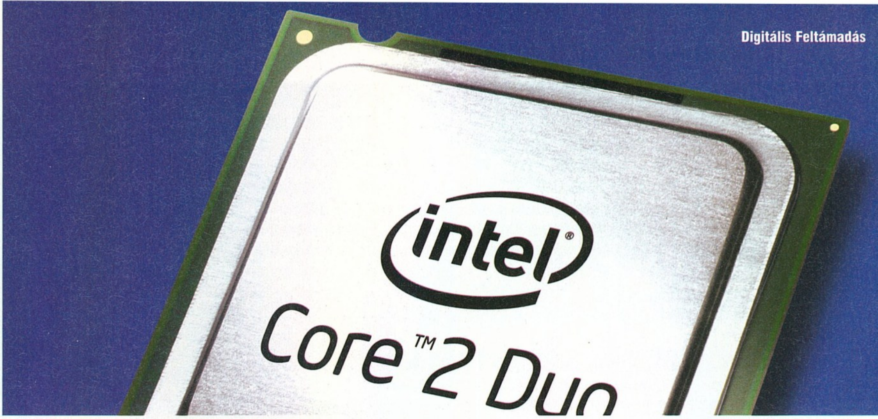
Az Intel háza táján idén is nagy volt a sürgés-forgás. Tavasszal megjelent az nVidia legújabb Intel processzorokhoz szánt NForce 600-as lapkakészlete, amelyből leginkább a 650i SLI és a 680i SLI lett népszerű, bár utóbbit magas ára miatt aligha vették tömegesen. Gyakorlatilag az NForce 500-as család apróbb foltozásairól van itt szó, de ami a legfontosabb, hogy az SLI támogatás megmaradt, így az Intel processzorok tulajdonosainak nem kellett lemondaniuk a kétkártyás lehetőségről sem (az ATI CrossFire megoldását eddig a pontig csak az i955X és az i975X chipset tudta). Ami a tuningot illeti, ezek a példányok közel sem voltak olyan jók, mint a P965-ös chipset, de nagy átlagban a 350-360 MHz-et azért vitték, ami már elegendőnek mondható. Már készül az nVidia boszorkánykonyhájában az utód (780i SLI), amely nem lesz más, mint egy átdolgozott 680i SLI, ráadásul a déli hídban meg fog egyezni a két chipset. Várható megjelenés január. Az év második felében indult útjára az Intel Bearlake családja, amely a P965/G965/Q965 vonalat hivatott nyugdíjba küldeni, s amit annak idején ki is veséztünk a hardver rovat hasábjain.

Múlt havi számunkban írtunk az Intel legújabb csúcskategóriás lapkakészletéről, az X38-ról, amely sok hangzatosnak tűnő újítás mellett gyakorlatilag egy felesleges termékcsaládot eredményezett. Egyetlen erénye a PCI-Express 2.0 szabványnak való megfelelés, CrossFire-t már elődje (i975X) is tudott, ezt sem fejlesztették tovább (lásd. AMD 790FX – CrossFireX), minden más megegyezik a P35-nél látottakkal, sőt tuningra az igazán jártasak inkább az olcsóbb chipkészletet ajánlják. Jövő év első negyedévében jön az X48, amely hivatalos 1600 MHz-es rendszerbusz támogatással kerül majd a boltok polcaira, más újításról (Nehalem támogatás?) egyelőre nem tudni.

Aki multimédiára illetve HTPC-re adná a fejét az sajnos gondban lehet (bár nem nagyban), ugyanis az egyetlen életképes megoldás a Radeon X1250 névre keresztelt lapkakészlet, amely AMD-s variánsához hasonlóan rendelkezik HDMI kimenettel is. Idehaza nem sok ilyen chippel szerelt Inteles deszkát találunk.

LGA775

	GIGABYTE GA-G31MX-S2	GIGABYTE GA-P35-DS3	ABIT FATAL1TY FP-IN9 SLI	MSI P35 DIAMOND
+	nagyon olcsó, tuningra is alkalmas, integrált Intel X3100	tuningra kiváló, remek hangkártya	Intel vonalon az egyetlen életképes és olcsó SLI-s megoldás, Fatal1ty neve	DDR3 támogatás, X-Fi XtremeAudio hangkártya, gazdag felszereltség
-	csupán két memória slot	nincs említésre érdemes negatívuma	tuningra a gyári BIOS-okkal kis mértékben alkalmas csak	az ára
	Ár: 16 500 Ft (pc guru hardvertipp)	Ár: 22 000 Ft	Ár: 22 000 Ft	Ár: 48 000 Ft



PC guru hardvertipp

INTEL CORE 2 DUO E6750

gyártó: Intel ár: 39 000 Ft web: www.intel.com

Akárcsak tavaly, idén is a Core 2 processzorok domináltak, az Intel az egyre jobb kihozatal mellett immáron 1333 MHz-es belső rendszerbusznál jár, ráadásul ezek a processzorok igencsak tuningbarátnak mondhatók. Választásunk azért esett az E6750-re, mert csak pár ezer forinttal drágább kistestvérénél (E6550), cserébe alapból 2,66 GHz-en dübörög, amit közel 700 MHz-el még nyugodtan megtoldhatunk, ha alaplapunk bírja a kiképzést. Hab a tortán, hogy ehhez alig kell megemelni a gyári alapfeszültséget, így a dobozban található hűtő is alkalmas lehet ennek a szörnyetegnek a hűtésére.

Az Intel gyakorlatilag már tavaly bebiztosította idei profitját, a Core 2 Duók abszolút tarolnak mind itthon, mind Európa többi részén. Az AMD ennek következtében februárban csökkentette árait, hogy lépést tudjon tartani riválisával. Ez rövidtávon sikerült is, hiszen ebben az időszakban meglehetősen keresettek lettek az X2-ők, gyakorlatilag az olcsóbb irodai gépekbe is néha beépítették már. Ekkor jött a következő ellentámadás, ami a Pentium Dual Core nevet kapta. Gyakorlatilag egy alaposan lecsupaszított Core 2 Duóval álltunk szemben, a maximális 4 MB asszociatív cache-ből 1 MB maradt, a rendszerbusz pedig 1066 MHz-ről 800-ra esett vissza. Ez jelentős teljesítményveszteséggel járt, ám ez meglátszott az árcédulán is, ami már akkor is éppen hogy elérte a 20 ezer forintot és a tuningtartalékok tovább csábították a háttérben meghúzódó és kivárásra játszó vásárlókat. Ezzel gyakorlatilag megpecsételték az AMD sorsát, mert a sokadik árcsökkentés után már nem tudtak hova csökkenteni. A kegyelemdöfést két szereplő adta meg. Az egyik a tavaly bemutatott Kentsfield magra épülő négymagos Core 2 Quad Q6600, amely 55-60 ezer forintos áron kelleti magát mind a mai napig, a másik a Celeron 400-as sorozat, amely gyakorlatilag kiirtotta az Athlon 64-eket a piacról. A Conroe-L magra épülő új Cerka valójában egy kettévágott Pentium Dual Core, így értelemszerűen 512 KB másodlagos gyorsítótárral rendelkezik és egyetlen magja 1600-2000 MHz között üzemel modelltől függően. Rendszerbusza 800 MHz, de ezt a lelkesebbek 1200 fölé is fel szokták tornászni. A brutálisan jó árcédula (~8 ezer forint dobozos kiszerelésben) ellenére már senki nem keresi, a többmagos marketing megtette a hatását, a Celeron valamiért mindig meg fog maradni irodai processzornak (pedig most kivételesen tényleg erősre sikerült).

Ami a jövőt illeti, februárban a mostani termékpaletta átesik egy alaposabb vérfrissítésen, a 65 nm-es gyártástechnológia 45 nm-re cserélődik, a cache memóriák mérete megváltozik. Ez alapjában véve a régi termékek árának csökkenését (és kivonulását) fogja eredményezni, de az igazi nagy durranást a 2008. végén megjelenő Nehalem fogja nyújtani, ahogy arról már beszámoltunk az IDF 2007 keretében.

CPU	DUAL CORE E2140 BOX	CORE 2 QUAD Q6600 BOX	CORE 2 DUO E6750 BOX	CORE 2 DUO E4500 BOX
+	a legolcsóbb Intel kétmagos, magas tuningpotenciál	Mindent verő négymagos teljesítmény, órajeltartalékok, 2x4 MB cache	2,67 GHz, további órajeltartalékok, 4 MB cache	árához képest magas órajel
-	nem sokkal olcsóbb az E2160-nál	az átlagfelhasználónak még mindig drága, nem natív négymagos felépítés	az 1333 MHz-es FSB miatt nem mindegyik alaplap fogadja	kategóriájában alacsonynak számító FSB
	Ár: 13 000 Ft	Ár: 58 000 Ft	Ár: 39 000 Ft	Ár: 25 000 Ft

Intel CPU

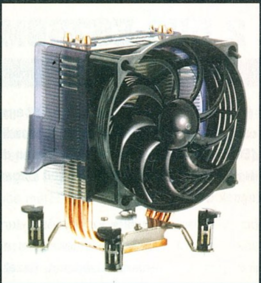
CPU hűtő

Idén mondhatni a szokásos fejlődés volt tapasztalható a hűtők terén, azaz a vízhűtések továbbra sem terjednek az átlagnál jobban, ellenben a hőcsöves léghűtések virágkorukat élik. Végre sikerült eljutniuk a processzorgyártóknak odáig, hogy használható gyári hűtőket mellékelnek dobozos termékeikhez. Mind az Athlon 64 X2-höz, mint az Intel Core 2 Duo termékcsaládhoz remek kis légkavaró jár, komolyabb tuninghoz is elegendők és nem is túl zajosak. Annak sem kell szerencsére mélyen a zsebébe nyúlnia, aki külön megoldást szentel CPU hűtésre, ugyanis a Cooler Master HyperTX sorozata már évközben bebiztosította a legjobb ár/teljesítménnyel rendelkező hűtőnek járó díjat. Utódja, a HyperTX2 ráadásul már univerzális felfogató-kerettel rendelkezik, így AMD és Intel processzorok „fagyasztására" egyaránt alkalmas.

COOLER MASTER Hyper tx2

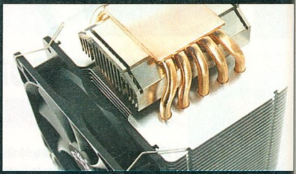
ár: 5500 Ft web: www.coolermaster.com

Kétség nem férhet hozzá, hogy a legjobb ár/teljesítményű léghűtőnek járó díjat a Cooler Master zsebeli be. A HyperTX néven indult, aztán az idők folyamán HyperTX2-re módosult univerzális processzorhűtő gyakorlatilag némán fagyasztja le még a legerősebb Core 2-es processzort is. A gumibakok gondoskodnak arról, hogy a 92 mm-es légkavaró semmilyen rezonanciát ne okozzon az alumínium bordával karöltve. Az itthon igencsak népszerű termék könnyű felszerelést biztosít és a CPU foglalat körül elhelyezkedő alkatrészeket is hűti, növelve a rendszer stabilitását.



GYÁRI hűtő
+: 2,5/3 GHz-ig (X2/C2D) tuningra is megfelel, csendes működés, könnyű szerelés
-: Athlon 64-ek esetében a zajszint tuningnál gyorsan nő
Ár: 0 Ft

SCYTHE Infinity
+: brutális hűtési teljesítmény
-: nem minden alapnál és/vagy számítógépháznál alkalmazható
Ár: 10 000 Ft



COOLER Master HyperTX2
+: AMD és Intel processzorok hűtésére is alkalmas, csendes, könnyű szerelés
-: Nincs említésre méltó
Ár: 5500 Ft

memória

Hazudnánk, ha azt mondanánk, hogy izgalmakban gazdag évet tudhat maga mögött a memória piac. Pedig nyáron útjára indult a DDR3 szekere, akkori tesztünkben azt jósoltuk, hogy talán karácsonyra mérséklődik az ára és érdemes lesz elgondolkodni az új vásárlóknak az új generációs modulokon, de ez nem így történt. Erről részben a DDR2-es RAM-ok soha nem látott mélységbe zuhant ára tehet, másrészt a korábban 100 ezer forint körül mászkáló 2 gigás DDR3 kitek ára is alig kúszott le 70 ezer forint alá (míg ugyanez DDR2 esetében 12-15 ezer forint kiadást jelent). Külön fricska volt még, hogy a DDR3-Only-nak beharangozott Intel X38-as chipset végül mégiscsak megkapta a DDR2 támogatást, így gyakorlatilag nincs a piacon olyan lapkakészlet, ami kizárólag DDR3-mas modulokkal működik.

Bár a 4 GB memóriának még nem sok haszna van, ilyen árak mellett érdemes lehet előre bevásárolni, mert memóriából soha nem elég.

GEIL ULTRA 2X1024/800 CL4

ár: 15 000 Ft web: www.geilusa.com

Bár a memória árak picit emelkedtek, a Geil Ultra 2x1 gigás csomagja tartja a 15 ezer forintos cédulát. Ehhez az amúgy sem eget verő összeghez kapunk egy kövér 10 éves élettartam garanciát. Kérdés persze, hogy ennek mekkora a gyakorlati jelentősége, de ártani biztos nem fog... Ezek a modulok továbbá alacsony időzítéssel és két szolid narancssárga hűtőbordával (kérdés, hogy ez árt-e vagy inkább használ) rendelkeznek. Tuningban sincs szégyenkeznivalója a moduloknak, a többség 950 és 1000 MHz között fullad ki.

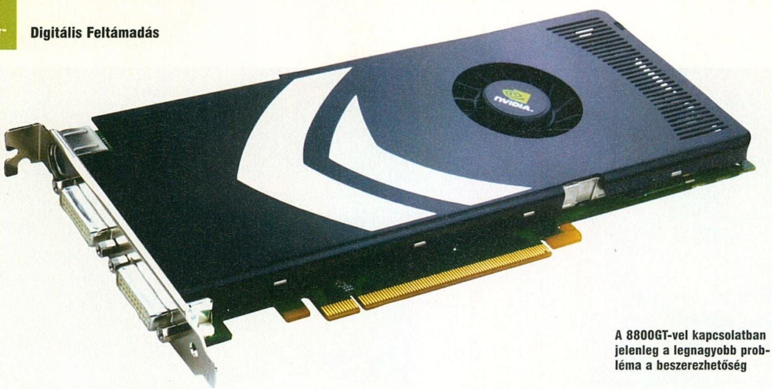
CORSAIR DDR3 2x1024/1333 CL9
+: a jövő szabványa
-: még mindig irreálisan drága, gyenge tuningpotenciál
Ár: 70 000 Ft

KINGMAX Mars 1024/800 CL5
+: ára szinte nincs is...
-: tuningmániásoknak nem ajánlott
Ár: 7500 Ft

GEIL Ultra 2x1024/800 CL4
+: alacsony időzítés, tuningtartalék, hűtőbordák
-: árából 3 GB Kingmax-ot vehetünk
Ár: 15 000 Ft

PC GURU
LIVE
GURU
LIVE
GURU RÁDIÓADÁS
A DVD-N ÉS A
PCGURU.HU
WEBOLDALON
GURU LEGYEN VELED
BÁRHOL, BÁRMIKOR!

FHM
MINDEN BETŰJE NEKED SZÓL
FHM
BÖRTÖNBŐL
CÍMLAPRA!
Interjúk
ADÓSSÁGBEHAJTÓ
BRUCE WILLIS
MAGYAR PÓKERBAJNOK
RUBIK-REKORDER
AMIKOR
A VÁD TÉVED
FERTŐZÖTTEK
HIV-pozitívok mindennapjairól.
Veled is megtörténhet?
EXTRA DVD
FHM
10 videó
Címlaplányok
fotózás közben
10 SZUPER VERDA VIDEÓN
MOST KORLÁTOZOTT SZÁMBAN
FHM DVD-VEL!
FHM
Férfiaknak. Havonta. Mindenről.



A 8800GT-vel kapcsolatban jelenleg a legnagyobb probléma a beszerezhetőség

nVIDIA 8800 GT 512 MB

gyártó: nvidia ár: 60 000 Ft web: www.nvidia.com

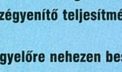
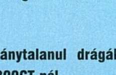
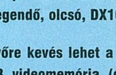
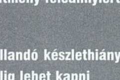
Valószínűleg a GeForce 8800GT híre már bejárta az egész országot, amely teljesítményén kívül elérhetetlenségével hívta fel magára a figyelmet. A 8800GTS és GTX közé ékelődő kártya mindkét versenyzőnél olcsóbban kelleti magát, grafikus magja immáron 65 nm-es készül, ráadásul megörökölte a kisebb modelleknél már debütált VP2-es hardveres videogyorsítást, így a HDTV-zés már egy gyenge processzorral is megoldható. A 60 ezer forint környékén kapható 8800GT az idei év legjobb vételének minősül.

Ha valahol, akkor a videokártyák piacán idén igencsak nagy volt a mozgás. Márciusban már kíméletlenül kopogtatott az ajtón a GeForce 8800GTS 320 MB-tal szerelt verziója 70 ezer forint környékén, ami nagyon jó árnak számított. Akinek nem volt rá pénze az vigasztalódhatott az április közepén útnak indított GeForce 8600GT-vel illetve GTS-sel. Még fel sem eszméltünk a 8600GT(S) okozta sokkból, máris a nyakunkon volt az R600-ként emlegetett Radeon HD 2900XT megjelenése. Az újdonságnak nagyobb volt a füstje, mint a lángja, igaz nem a csúcskategóriás GeForce 8800GTX ellen indították harcba, ez már az indulóáron (95-100 ezer forint) is meglátszott, azonban ez a kártya afféle beváltatlan ígéret maradt.

Júniusban pihenő volt, júliusban azonban megérkeztek a kisebb HD-k, nevezetesen a 2400-as és a 2600-as sorozat. Ezek – nagytestvérüktől eltérően – már tartalmazták az ATI által kifejlesztett UVD feldolgozóegységet, melynek segítségével (hasonlóan az nVidia-féle VP2-höz) a teljes (akár nagyfelbontású) videoanyag feldolgozása hardveresen (a VGA-ban) történik, ennek köszönhetően a HDTV adásokhoz és Blu-Ray filmekhez gyengébb processzor is elegendő.

Októberben megérkezett az eredetileg csak OEM terméknek szánt Radeon HD 2900Pro, amely alacsonyabb órajellel és mérséklet árával kellette magát, gyakorlatilag elindítva ezzel a 8800GTS hanyatlását. A termék manapság már elég nehezen beszerezhető, inkább csak használt piacokon találkozunk vele, de ezt már a megjelenéskor tudni lehetett. Aki lemaradt az valószínűleg nem állt neki siránkozni, miután meglátta a GeForce 8800GT specifikációit. A 279$-os áron kikiáltott kártya megadta a kegyelemdöfést a 8800GTS-nek, az új G92 mag nagyon jóra sikerült (immáron 65 nm-en), ráadásul olcsón gyártható és tuningpotenciálja is figyelemre méltó. A 8800GTS és GTX közé beékelődő kártyát hetekig nem lehetett megvásárolni idehaza. Mostanra már befutottak az ATI első 55 nm-es videokártyái is. A Radeon HD 3850 és 3870 a középkategória alját és közepét célozza meg 40, illetve 55 ezer forintos árcédulával. Mindkettő jó vételnek számít, a 256 MB-os HD 3850 gyakorlatilag teljesen ki fogja pucolni az eddig középkategóriásnak csúfolt 8600GTS készleteket.

VGA

	 ATI HD3850 512 MB	 NVIDIA 8800ULTRA 768 MB	 ATI HD2600XT 256 MB	 NVIDIA 8800GT 512 MB
+	DX10.1, előző generációs csúcskategóriát megszégyenítő teljesítmény	a leggyorsabb VGA még mindig	a legtöbb mai játékra közepes részletességgel elegendő, olcsó, DX10	8800GTX-hez közeli teljesítmény feleannyiért
-	egyelőre nehezen beszerezhető	aránytalanul drágább a 8800GT-nél	jövőre kevés lehet a 256 MB videomemória (és a teljesítmény is)	állandó készlethiány, szinte alig lehet kapni
	Ár: 52 000 Ft	Ár: 150 000 Ft	Ár: 22 000 Ft	Ár: 60 000 Ft

videokártya

TFT monitor

SAMSUNG 225 bw

A 225BW-nek a TN panel ellenére meglepően jó a képminősége

gyártó: Samsung ár: 70 000 Ft web: www.samsung.com

pc guru hardvertipp

A 20" a többség számára kicsi, a 24" pedig hatalmas natív felbontással rendelkezik, így marad az arany középútnak tűnő 22". A minőségmániások már tudják, hogy ez az egyetlen olyan méret, amelyben nem találunk se xVA, se IPS panellel rendelkező modellt, így sajnos marad a jó öreg és olcsó TN. A sok egyformának tűnő megoldás közül nekünk a Samsung 225BW képe tetszett a legjobban, ráadásul a 70 ezer forint körüli árhoz magasságállítást és forgathatóságot is kapunk, a digitális bemenet pedig már alap dolognak számít.

2007-es esztendő egyértelműen a szélesvásznú monitorok elterjedéséről szólt. Míg év elején 19" volt az alap, mára már inkább a 22" mondható annak, tekintettel az árak alakulására. Sajnálatos módon ez az egyetlen olyan képernyőméret, ahol csak és kizárólag TN+Film panellel szerelt monitort kapunk, amely a fejlődéstől függetlenül még mindig gyatrább színhelyességet és rosszabb látószögeket jelent. Amennyiben a minőség elkötelezettjei vagyunk, úgy szélesvásznú panelek között a 20"-os és a 24"-os modelleket keressük. Míg utóbbiból gyakorlatilag minden 120 ezer forint feletti modell S-PVA panellel rendelkezik, úgy a 20"-osok között mindössze két modell kapta meg a jobbik xVA panelt (Belinea 102035W, Dell Ultrasharp WFP2007). A 16:10-es képernyők térhódítása két dolgot jelentett: a hagyományos 17-19"-os TFT-k keresletének csökkenését és az erősebb videokártyák iránti kereslet növekedését (tekintettel a nagy natív felbontásokra). Új monitor vásárlásánál az alábbiakra érdemes figyelni. Mindenképpen ragaszkodjunk a monitorvásárlás előtti/utáni pixelhiba ellenőrzéséhez, ne otthon kelljen ezzel vacakolni (ráadásul, ha hibás, akkor ott helyben kicseréltethetjük), sokakat nem érdekel, én viszont ide sorolnám még az állítható magasságot is, hiszen egy esetleges új asztal vagy szék beszerzése jelentősen felboríthatja az addig rendet, ez kiváltképp TN+Film paneles monitornál fontos, ahol a látószöggel is meg kell küzdeni. Ne vásároljunk olyan monitort, amely csak analóg bemenettel rendelkezik. Nem követelmény a HDMI, de a DVI-nél már ne adjuk alább semmiképpen. Ne dőljünk meg a hatalmas számokkal reklámozott digitális kontrasztarányoknak, több a hátránya, mint az előnye. Lehetőleg csak olyan modellt vásároljunk meg, amelyben a digitális kontraszt kikapcsolható (amennyiben rendelkezne ilyennel). Abban az esetben, ha több kiszemelt modell is számításba jöhet, úgy a külsőn vagy a személyes szimpátián kívül az egyik vagy másik gyártó pixelhiba garanciája is döntő lehet, csakúgy, mint az extrák (kártyaolvasó, USB HUB, beépített hangszórók, pivot mód, OSD részletessége).

TFT

	SAMSUNG 225BW	SAMSUNG 2032BW	SAMSUNG 245B	DELL 2407WFP-HC
+	állítható magasság, TN paneltól szokatlanul szép képpel	elegáns megjelenés, éles és tiszta kép	az Acer mellett a legolcsóbb 24"-os monitor, állítható magasság, ebből van fekete is...	kiváló színhűséggel rendelkező S-PVA panel, széles látószögek, állítható magasság, Pivot mód, PIP, POP
-	feketében itthon nem lehet kapni	TN panelból fakadó gyenge látószögek, 20"-oshoz képest drága	24"-on a TN panel gyakorlatilag főbenjáró bűn, szemből nézve is érzékelhető színtorzulás	nagyon drága, ennyiért lehetne HDMI csatlakozó is
Ár	Ár: 70 000 Ft	Ár: 60 000 Ft	Ár: 98 000 Ft	Ár: 170 000 Ft

billentyűzet

A klaviatúrák esetében egyértelmű a trend: a billentyűzetek a célcsoport alapján specializálódnak. A Logitech termékpalettáján van olyan játékosoknak szánt klaviatúra, amelyikre szöveges LCD kijelző került, segítve ezzel a csapatok közötti kommunikációt, míg a Microsoft Wireless Entertainment Keyboard 8000 azoknak ajánlott, akik előszeretettel használják a Media Centert. A CH Products termékpalettáján egy érdekesség is található, mégpedig egy olyan szett, amelyik 20 gombot tartalmaz, amelyeket egy üveglapon tetszőlegesen elhelyezhetünk. Az ideális billentyűzet kiválasztásánál alapvető fontosságúak az ergonómiai szempontok. Erre szerencsére egyre több gyártó fordít figyelmet, tegyünk így mi magunk is. Aki sokat gépel vagy játszik, annak mindenképpen ajánlott a kiszemelt modellt megvásárlás előtt alaposan kipróbálnia, így sok utólagos bosszúságtól (és esetleges ínhüvely-gyulladástól) óvhatjuk meg magunkat.

LOGITECH Wave

ár: 18 000 Ft web: www.logitech.com

A billentyűzetek között a legjobb véleményünk szerint a vezeték nélküli Desktop Wave. A választásunk azért erre a klaviatúrára esett, mert ergonómikus kialakítása miatt huzamosabb használat során sem kényelmetlen, legyen szó akár játékról, akár internetezésről, akár munkáról. Ez legnagyobbrészt a hajlított elrendezésnek és a szivacsos csuklótámasznak köszönhető. A billentyűzet alsó része kábelelvezető csatornát is tartalmaz, amely felettébb hasznos lehet, ha a monitor felől jövő fejhallgató vezetéket szeretnénk kényelmesen elvezetni.

GENIUS KB-29e
+: kényelmes gombok, csuklótámasz
-: az anyagválasztás nem fog mindenkinek tetszeni
Ár: 4500 Ft

pc guru hardvertipp

LOGITECH Wave
+: ergonómikus kialakítás
-: az ára is a felsőkategóriás
Ár: 18 000 Ft

Microsoft Entertainment Desktop 8000
+: multimédiás feldatokhoz ideális...
-: ...de minden másra kényelmetlen
Ár: 70 000 Ft

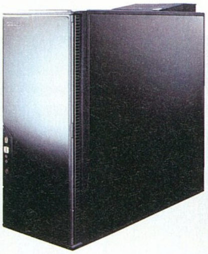
ház

2007-es év a szokásosan telt házfronton. Ma már a házra is illik ugyanolyan figyelmet fordítani, mint a többi alkatrészre. Egyre lejjebb csorognak az árlistákon az alumíniumból készült házikók, és mindenütt felbukkan néhány apró újdonság, ami megkönnyíti a notórius szerelgetők és tuning-mesterek életét. Vásárláskor érdemes kibontani a megáhított kéglit, nagyon óvatosan ellenőrizni az esetleges sorják meglétét, illetve örvendezni, ha ezek hiányoznak. Vegyük lajstromba a gyári ventillátorok számát és méretét, tervezzük meg, hová kellene még plusz légkavarókat beépíteni, és a lehetőségeknek megfelelő méretű esetleges plusz ventillátorokat csak ezután vásároljuk meg. Régi szabály, hogy igazi „kockák" házat csak táp nélkül vesznek. Ez ma is igaz, de tény, hogy egyre több igen jó nevű házakat gyártó (gyártató) cég kínálja házait kiváló minőségű tápegységekkel egybeépítve is.

COOLER MASTER Elite 330

ár: 8000 Ft web: www.coolermaster.com

A Cooler Master Elite 330 kiválóan reprezentálja a hazai átlag igényeket, és mindezt hazai bukszákhoz méretezett árral teszi teljessé. Jelenleg ennél gyengébb házat otthonra nem lenne szabad venni (gamerekről van szó, nem a nagyi csetelős verdájáról). Könnyen és – ha muszáj – szerszám nélkül szerelhető. Erős közepes hűtés tervezhető bele, és jár mellé egy 12 centis ventilátor is. Mindezek tetejébe a megjelenésével sincs gond, végre nem kell standard szürke téglatestekkel riogatni a családtagokat az íróasztalon.


Antec P182 - csendes konfiguráció építését teszi lehetővé

Cooler Master Stacker 830 - szinte tökéletes

Cooler Master Elite 330 - kiváló ár/érték arány

CHIEFTEC UNI BG-02B-B
+: jó ár/érték arány
-: konzervatív megjelenés (már akinél ez nega vum), nem olcsó
Ár: 12 000 Ft

Noname miditorony
+: port megfogja, gépet egybentartja, olcsó
-: sorjás bádoghalmaz
Ár: 5-6000 Ft

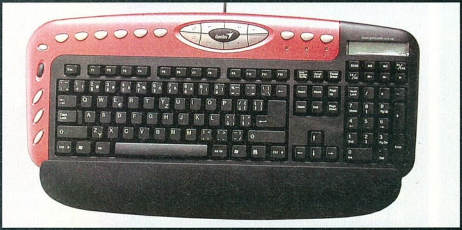
ASUS TA sorozat
+: jó minőség, nagy választék (formára-színre)
-: kicsi, nagyon izom konfig nem fér bele
Ár: 9000 Ft

ANTEC P182
+: nem kell átalakítani vízhűtéshez, jó minőség nem rezonál
-: drága, nehéz itthon beszerezni
Ár: 29 000 Ft

pc guru hardvertipp

COOLER MASTER Elite 330
+: ár/érték bajnok, jó szerelhetőség
-: „csúnya" előlap
Ár: 8000 Ft

COOLER MASTER Stacker 830
+: szinte mindent tud, amit ma ház tudhat
-: drága, nagyon...
Ár: 43 000 Ft

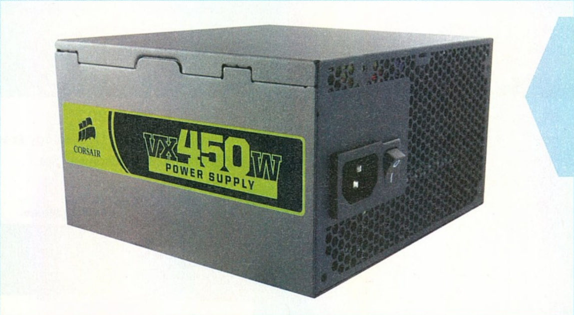


A hogy a házak terén, úgy a hozzájuk szorosan kapcsolódó tápegységek terén sem történt idén igazán forradalmi fejlesztés. Három jelentősebb vívmányt azonban érdemes kiemelni az áradatból. A ventillátormentes darabok elterjedése ugyan lassú, de biztos, és áruk is egyre alacsonyabb. Ez a trend már évek óta tart, beérése még valószínűleg újabb éveket igényel. Már csak azért is, mert ellenpólusnak ott vannak az idén elsőként tömegesen forgalomba kerülő 1000W feletti teljesítményű atomreaktorok. Igaz, jelenleg „az enyém nagyobb" viták fölényes megnyerésén kívül nincs sok gyakorlati hasznuk, lévén a legdurvább konfigok ennek teljesítménynek a felét is csak ritkán igénylik. Szintén terjedőben van a moduláris felépítés. Ez remek dolog, mert a használaton kívüli kábelek egy mozdulattal száműzhetők, nincs többé összekötegelt, mindenhol útban lévő vaskos kábelköteg. Tápok vásárlásával kapcsolatos tudnivalókért pedig bárki lapozza fel akármelyik HW Mentőövet, ott szinte minden alkalommal leírom, hogy csak minőségi tápot érdemes megvenni...

CORSAIR vx 450

ár: 17 500 Ft web: www.corsair.com

A kategória tippjét kiérdemlő Corsair VX450 kiválóan reprezentálja, ami ma egy modern és erős tápegységtől elvárható. Teljesítménye a legkeményebb összeállítások kivételével mindenhová bőven elegendő, ennek ellenére nagyon halk, és kiváló minőségű alkatrészekből van megépítve. Ára ehhez mérten kedvező, ekkora nevet ebben a teljesítmény-kategóriában csak jóval nagyobb összegért kaphatunk, ami a felhasznált technológia ismeretében egyértelművé tette a választást.



CHIEFTEC Smart series 400W

+: nagyon megbízható, olcsó

-: semmi extra, kicsit fapados

Ár: 10 500 Ft

FSP Epsilon FX700

+: nagyon erős, megbízható

-: az ára, főleg ha nincs kihasználva

Ár: 30 000 Ft

ASUS Atlas 450W

+: megbízható, jó minőségű

-: nincs említésre érdemes negatívum

Ár: 11 6000 Ft

COOLINK CP5012 500W

+: stabil, erős, olcsó

-: nincs említésre érdemes negatívum

Ár: 13 800 Ft

CORSAIR VX450

pc guru hardvertipp

+: betonstabil, kiváló minőség, nagyon halk

-: csak 450W teljesítmény

Ár: 17 500 Ft

ENERMAX Liberty 400W

+: legendásan megbízható, moduláris

-: csak 400W

Ár: 18 000 Ft

egér

A játékegerek között a lézeres érzékelőt részesítsük előnyben, hiszen a nagyobb pontosság a legtöbb játéknál előnyt jelent. A vezeték nélküli egerek a stratégiai játékoknál, a vezetékesek az fps programoknál ajánlottak. A tökéletes testreszabhatóság jegyében a csúcsmodellek felbontása állítható, de sok esetben apró súlyokkal az egér tömege is változtatható. Bizonyos típusoknál a markolat és annak mérete is variálható. Egy jó egér önmagában még nem elég, ezért ne feledkezzünk meg egy jó minőségű egérpadról sem. A billentyűzetekhez hasonlóan itt sem tudjuk eléggé hangsúlyozni az ergonómia fontosságát. Sőt, hardcore játékosok esetében ez talán még lényegesebb, így a leendő „fegyvert" fokozottan ajánlott éles bevetésen is kipróbálni. Ha módunk van rá, ne csak pár percre próbáljuk ki a kiszemelt modellt, hanem kicsit hosszabb ideig. Előfordulhat ugyanis, hogy az elsőre kényelmes egér, pár óra játék után már nem is fog annyira kézreállni.

LOGITECH G9

ár: 18 000 Ft web: www.logitech.com

A legigényesebbek fps játékra mindenképpen vezetékes egeret kell, hogy válasszanak, hiszen még a néhány ms-os reakcióidőbeli késlekedés is „emberéletet" követelhet. A Logitech G9 véleményünk szerint a legjobb választás e célra, 3200 DPI felbontásra képes lézeres érzékelője másodpercenként akár 1000 jelentést is küld a gép felé, így tökéletesen precíz irányíthatóságot tesz lehetővé. Az egér markolata cserélhető, hogy mindenki megtalálhassa magának a legkényelmesebbet.

RAZER Copperhead/Krait
+: kétkezes kialakítás
-: az infra ma már játékra nem túl korszerű
Ár: 7500/12 000 Ft

MICROSOFT Sidewinder
+: sokrétűen konfigurálható
-: nem mindenkinek kényelmes
Ár: várhatóan 16-18 000 Ft

LOGITECH G5/G9
+: ergonómikus kialakítás
-: az ára is felsőkategóriához mér
Ár: 11 200/18 000 Ft

SAITEK Cyborg Mouse
+: változtatható egérméret, 3200 DPI felbontás
-: egyeseknek kényelmetlen lehet
Ár: várhatóan 13-14 000 Ft

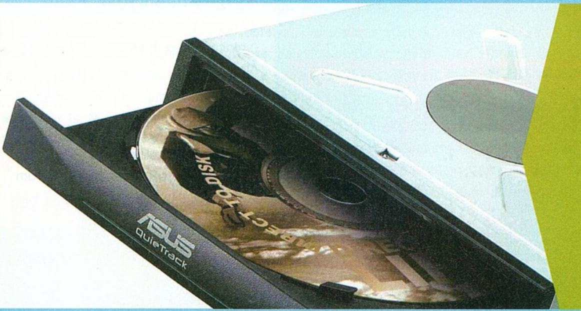
optikai meghajtó

ASUS DRW 1814BLT

ár: 6500 Ft web: www.asus.com.tw

Egy DVD íróról ma már nem lehet eget rengető dolgokat mondani, hiszen ezek az eszközök hétköznapi egységek már évek óta. Az Asus nemrég piacra dobott DVD-írója gyakorlatilag egyszerre tölti be az olcsó és mindent tudó drive szerepét. Fekete, ami manapság már trendi, és gyors. SATA interfésze segítségével megszabadulhatunk a régi és vastag IDE kábeltől, ismeri a Lightscribe lemezgravírozási technológiát, ráadásul 6-7 ezer forintért mindezt haza is vihetjük egy csomagban.

A DVD pörkölők ára pofátlan mértékben esett, így a szemfülesebbek már akár 6 ezer forintért is hazavihetnek egyet. Újdonságról nem tudunk beszámolni ezen a téren, kivéve a 20x-os írási tempóról, amitől nem fogunk örömujjongásban kitörni. A Labelflash lemezgravírozási technológia sajnos befuccsolt, a Fuji által gyártott lemezeket már csak a meglévő raktárkészletből szerezhetjük be, ellenben a Lightscribe él és virul, mindent elmond a helyzetről az, hogy a Labelflash párti NEC piacra dobta első Lightscribe-os íróját. A Playstation 3 európai premiere után kezdtek megjelenni az első Blu-Ray filmek idehaza is, így nem csoda, hogy a Pioneer piacra dobta első Blu-Ray olvasóját, amely nem mellesleg DVD-íróként is funkcionál. A Sony sem volt rest, elérhetővé tette első Blu-Ray íróját, amely 200 ezer forintos árával jött, látott, szerepelt és szinte el is tűnt a hazai kereskedésekből, pedig a valaha volt legszebb meghajtót tisztelhettük benne.

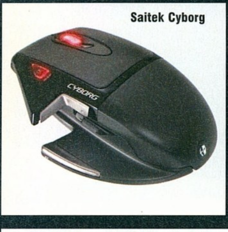


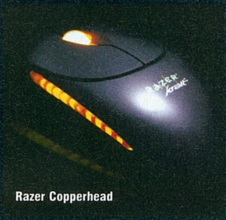
SONY BWU-100A
+: legszebb optikai meghajtó a piacon, BlueRay írás!, halk működés
-: lassú DVD olvasás, SATA csatlakozó hiánya, az utód érkezése miatt nehezen beszerezhető
Ár: 145 000 Ft

pc guru hardvertipp

ASUS DRW-1814BLT
+: SATA csatlakozás, 18x írási képesség, Lightscribe gravírozási technológia
-: lehetne halkabb is
Ár: 6500 Ft

PIONEER BDC-202
+: BlueRay olvasó és DVD-író egy személyben
-: még nem elég alacsony az ára
Ár: 38 000 Ft


Saitek Cyborg


Razer Copperhead

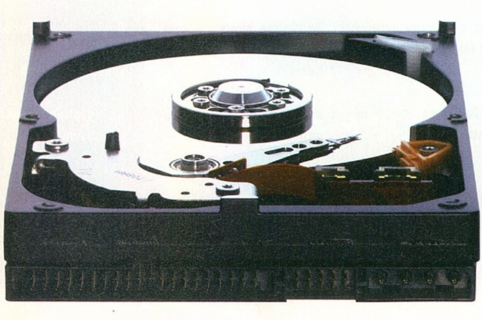
A Sidewinder a profi játékosok szívét is megdobogtatja

Terabyte. Nagyjából ezzel az egy szóval fel is elevenítettük az idei év merevlemezes újdonságait. Bár kétségtelenül megjelentek az első 750 GB-os, majd később 1 TB-os winchesterek, az igazi átütő újdonságot a flash alapon működő SSD (Solid State Disk) lemezek szolgáltatták, amelyek nagyon gyors elérést képesek biztosítani nagyon drágán – egyelőre. A jövőt sokak szerint ez a technológia jelenti, egyetlen hátránya a jelenlegi árán kívül a mérete, 64 GB-nál nagyobb SSD-t még nem igazán láttunk kereskedelmi forgalomban, márpedig ez a több száz GB-os vinyók korszakában még elég harmatos érték, de bízzunk benne, hogy jövőre eljutunk legalább a 256 GB-ig. Addig is marad a RAID, mint sebességnövelő tényező. Szomorú búcsút vettünk továbbá egy nagyon régi és nagyon robosztus szabványtól, akiről már tavaly is tudtuk, hogy nem kerülheti el sorsát. R.I.P. IDE.

WD Caviar SE16 400GB

ár: 22 000 Ft web: www.wdc.com

Várható volt, hogy hardver tippünk egy 400 GB-os vinyóra fog kerülni, hiszen jelenleg ez a méret a legideálisabb, ha a Ft.-/GB arányt nézzük. A Western Digital legújabb Caviar sorozata (amelyből létezik egy RAID Edition névre keresztelt változat is) sebességben ugyan nem tudja felvenni a versenyt a Samsunggal, igaz lemaradása nagyon csekély mértékű. Ami igazán vonzóvá teszi az a zajszintje, amely az egyik legalacsonyabb a 400-asok közül, ráadásul többnyire rezonanciamentes is, ami pluszpont.



HITACHI 7K1000 1TB SATA2 32M

+: 1 TB az 1 TB..., 32 MB cache
-: sokkal drágább, mint két 500 GB-os vinyó
Ár: 50 000 Ft

WESTERN DIGITAL CAVIAR SE 250 GB SATA2 8M

+: az egészséges minimum nagyon olcsón
-: apró többletköltségért közel kétszer ekkorát is kaphatunk
Ár: 16 000 Ft

WESTERN DIGITAL Caviar SE16 400 GB SATA2 16M

+: ideális HUF/GB arány, 16 MB cache
Ár: 22 000 Ft

pc guru hardvertipp

adattároló

Jelenleg ez az egyetlen olyan router, amit a játékosok igényeihez fejlesztettek

D-LINK DGL-4300

gyártó: D-Link ár: 24 000 Ft web: www.dlink.com

pc guru hardvertipp

A D-Link DGL-4300-as router évek óta bitorolja a karácsonyi ajánlónk hálózati eszközeinek trónját. Bemutatása óta máig nem található rajta kívül igazi, játékosoknak tervezett, és számukra valódi többletet nyújtó wireless útválasztó. Maga a cucc attól lett nagyon jó, hogy egy remekül megírt hálózati algoritmus segítségével a hálón a játékok adatainak elsőbbséget, és így maximális sávszélességet biztosít. Az egészet pedig 5 darab gigabites LAN csatlakozó teszi tökéletessé. Egyetlen hibája, hogy kicsit lehetne olcsóbb...

A hálózati termékek piacán manapság minden a vezetékmentes megoldásokról szól. Nyakunkon a legújabb szabvány (802.11n), ami elvben a 802.11g szabvány sebességének többszörösét tudja nyújtani, megnövekedett hatótávolság mellett. A Wi-Fi Alliance már 2007 elején (a végleges szabvány elfogadása előtt) megkezdte az új specifikációknak megfelelő eszközök minősítését, aminek megfelelően ma már a kínálat megfelelően sokrétű lett, a belépő kategóriától a csúcsmodellekig. Ezt természetesen a korábbi szabványt teljesíteni képes eszközök árának mérsékelt csökkenése kísérte, ami nekünk csak jó, lévén az átlagos otthoni igényeket a 802.11g szabvány elvi maximális 54Mbit-sec-os sebessége is bőségesen ki tudta szolgálni. Mindenképpen érdemes fejben tartani vezetékmentes hálózati eszközök vásárlásakor, hogy a dobozokon jelzett mindenkori átviteli sebességek és hatótávolságok csak irányadónak tekinthetők. A szépen kinéző számok általában csak tökéletes körülmények között, minden zavaró tényezőtől függetlenül élnek. Ez azért paradox, mert az egyszeri felhasználó általában akkor dönt a wireless mellett, ha a hagyományos kábelezés csak komoly nehézségek árán, vagy egyáltalán nem megvalósítható, mert a hálózatba kötni szándékozott gépek között (fizikai) akadályok nehezítik a kábel elvezetését. Magyarán mondva a maximális szupersebességet már az egyszerű betonfal (-födém) is felére-negyedére redukálhatja. Általánosan elmondható, hogy egy-két fal (tégla, beton) átlövése nem szokott gondot okozni a ma piacon lévő eszközök többségének, de ennél nagyobb (több, vastagabb) akadályok áthidalása már némi kockázatot hordoz, állítson a gyártó akármit a dobozon.

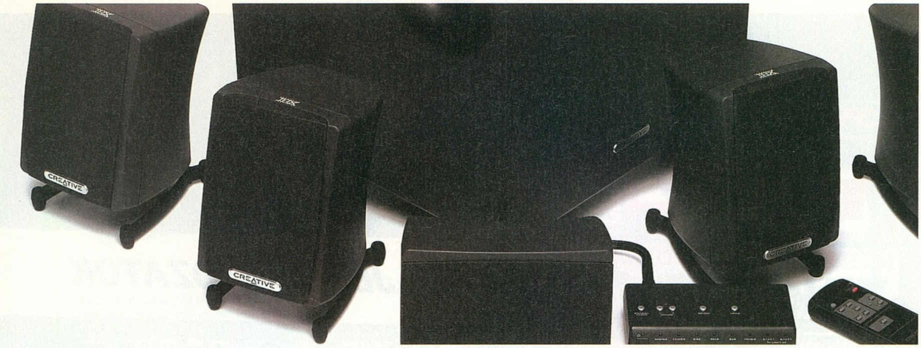
A hálózat megtervezésekor elsőként az AccesPoint (általában Wi-Fi Router) helyét érdemes meghatározni, oly módon, hogy lehetőség szerint a hálózat egyik tagja se legyen egy-két falnál messzebb tőle. Nagyon sokat lehet javítani a helyzeten az antennák megfelelő beállításával. A ma használatos antennák karakterisztikája az antennákra merőleges irányban eredményezi a legjobb jelerősséget. Ha tehát magasságot szeretnénk áthidalni, akkor a vízszintes antennaállás hoz jobb eredményt, ha pedig távolságot lövünk át, akkor a függőleges helyzetű antennák hoznak némi javulást.

HÁLÓZAT

	SMC 7004VBR	D-LINK DWL-G122	LINKSYS WRT54GC	D-LINK DGL-4300
+	viszonylag kis méret, kedvező ár, megbízható, 5 év garancia	54 Mbit, a vételára barátságosnak mondható	54 Mbites wireless Access Point, 2 év garancia jár hozzá	GamerLongue technológia, gyors, kifejezetten játékosoknak tervezték
-	nincs említésre méltó negatívuma	nincs említésre méltó negatívuma	nincs említésre méltó negatívuma	az egyetlen megemlíthető negatívum az ára
	Ár: 6000 Ft	Ár: 5500 Ft	Ár: 10 200 Ft	Ár: 24 000 Ft

Megjelent
AZ ÚJ CHIP!
TELJES VÁLTOZATOK
Total Defrag 2008
Nod 32 és Kaspersky
Driver Genius
Keresd az újságárusoknál!
DVD
Friss és nélkülözhetetlen!
Mert a karácsony már nincs is olyan messze!
Legyen szemfüles a hardvervásárlásnál!
CHIP
2008
10 vadonatúj technológia
Ami gyökeresen megváltoztatja az életét
HASZONTALAN PROGRAMOK ÉS FUNKCIÓK
Titkos XP-fékek
Így fog (újra)futni minden programja!
Teszt
Szuper eszközök
20%-kal gyorsabb merevlemez!
Megvédjük! Nod 32 & Kaspersky
Automatikus tisztítás, karbantartás, felügyelet
NINCS TÖBB PC-PROBLÉMA!
DriverGenius
AJÁNDÉK teljes változat
TIPPEK & TRÜKKÖK

TEVECLUB MAGAZIN
A TeveClub.hu közösségi magazinja
KÉRD AZ ÚJSÁGOSTÓL MÉG MA!
A TeveClub.hu közösségi magazinja 2. évfolyam 4. szám 2007. ÁPRILIS Ára: 498 Ft
TEVECLUB MAGAZIN
6 INGYEN DATOLYA!
KÖZÖS RENDELŐ
TEVÉKKEL A FÖLD KÖRÜL
AJÁNDÉK: TEVÉS KÁRTYAJÁTÉK!
TEVECLUB RAJZSULI
TESZT: JÓ KARAVÁNVEZETŐ VAGY?
HAJTOGASS TEVÉT!
LEVELEZŐPARTNERT KERESEK



CREATIVE Gigaworks S750

gyártó: Creative ár: 93 000 Ft web: www.creative.com

pc guru hardvertipp

A Creative csúcskategóriás hangrendszere jó ideje szerepel ajánlataink között, és ennek nem hatalmas hangereje vagy ablakot rezegtető mélye az oka, hanem az „egész csomag". A nagy dinamika és a jó felbontás mellett ugyanis az S750 kifejezetten kiegyensúlyozott képet mutat: a mély, a közép és a magas tartomány egyaránt jól szól, ráadásul egyensúlyban is vannak – az S750 nem rendelkezik sok más hasonló termék tolakodó basszusával, amely első hallásra annyira impozánsnak tűnik, de hosszabb hallgatás után igen fárasztó.

A számítástechnikában megszokott fejlődési tempóhoz képest a Hi-Fi berendezések szinte állni látszanak. Ha nem számítjuk a többcsatornás, tömörített hangszabványokat, egy 50 évvel ezelőtti erősítő-hangfal párosítás ma is szinte tökéletesen megállja a helyét bármilyen versenyben, hiszen sem a fizika törvényei, sem a fülünk működése nem változott meg. Így számítógépes hangrendszerek piacán sem történt nagy változás az elmúlt években. Az általunk legjobbnak ítélt GigaWorks S750 helyezése is több éves múltra tekint vissza, és a piac alakulását látva ez könnyen így maradhat jövőre is. Ma a komolyabb számítógépes hangrendszerek területét az 5.1-7.1-es változatok uralják, a kevesebb csatornát tartalmazó modellek néhány kivételtől eltekintve az alsó kategóriába tartoznak. A csúcson a saját beépített digitális dekóderrel rendelkező példányokat találjuk, mint amilyen a Logitech Z-5500 Digital is. Ezekkel megúszhatjuk egy külső házimozi-erősítő és hangrendszer beszerzését, így nemcsak számítógép, hanem egy kedvező árú DivX-lejátszó mellé is nyugodtan megvásárolhatjuk őket.

Mivel ma már a legolcsóbb alaplapokon is 7.1-es hangkártyát találunk, a többcsatornás digitális hangsávok dekódolásáról pedig a lejátszószoftverek gondoskodnak, a digitális dekóderrel nem rendelkező hangfalak esetében egyetlen hátrány a bonyolultabb kábelezés, illetve az analóg forrás miatti nagyobb alapzaj.

A fejlesztés egy másik iránya a hátsó hangfalak vezeték nélkülivé tétele – ekkor elhagyhatjuk az egész szobán körbevezetett kábeleket, amelyek nem mutatnak igazán szépen, ráadául folyton el is botlunk bennük. Fontos, hogy ez a vezeték nélküliség nem jelenti a tápkábel elhagyását, így a hátsó hangszóróknál is szükségünk lesz egy vagy két konnektorra a közelben. Azoknak azonban, akik jobb minőségre vágynak, még mindig azt ajánljuk, hogy szerezzenek be egy „rendes" házimozi-erősítőt és válogassanak össze egy „rendes" hangfalkészletet – nem fogják megbánni.

HANG

	CREATIVE GIGAWORKS S750	LOGITECH G51	LOGITECH Z-5500 DIGITAL	DYNAUDIO MC-15
+	kiváló hangminőség, évek óta a piacon van	kifejezetten játékosoknak készült	beépített dekódert tartalmaz, dögösen néz ki	kiváló hangminőség, elsőrangú kivitel
-	a pénztárnál mélyen a zsebünkbe kell nyúlnunk	hosszú távon a mélyei „fárasztóak" lehetnek	ezt a példányt sem olcsón mérik	„csak" sztereó, ára is az elit kategóriába sorolja
	Ár: 93 000 Ft (pc guru hardvertipp)	Ár: 37 000 Ft	Ár: 70 000 Ft	Ár: 250 000 Ft

MICROSOFT Xbox 360 Controller for Windows

gyártó: Microsoft ár: 9000 Ft web: www.microsoft.com

pc guru hardvertipp

Az XBOX kontroller PC-s változata elég régen járt szerkesztőségünkben, ám továbbra is az a véleményünk, hogy ez a játékvezérlő a legjobb a piacon. Összesen öt tengelye és tucatnyi gombja, valamint kényelmes markolata révén autós játéktól a repülőgépszimulátorig, vagy éppen a stratégiai játékokig szinte mindennel használható. Nyilván nem mindenre optimális, azonban, ha csak egyetlen kontrollert szeretnénk, ami ráadásul nem is foglal sok helyet, az XBOX 360 Controller jó választás.

A játékvezérlők piaca a leginkább specializálódott területek egyike, ami persze nyilvánvaló is, hiszen a tökéletes élményt egy teljesen más felépítésű eszköz tudja csak biztosítani szinte minden kategóriában. Sokszor még a kategórián belül is vannak eltérések; botkormány a vadászrepülőgépekhez, szarvkormány utasszállítókhoz stb. De nem kell ennyire drága eszközök között válogatnunk, ha valami különlegességre vágyunk. A Saitek termékpalettáján például billentyűzettöredékeket is találunk; a Cyborg Command Unit 18 gombot tartalmaz, fps játékokhoz optimalizálva. A WASD, F1, F2, F3 és F4 mellett számgombokat kapunk, pontosan úgy, hogy azok a bal kezünkkel kényelmesen elérhetők legyenek. Autózáshoz a Logitech G25 még mindig az egyedüli választást jelenti, ha hatsebességes kézi váltót szeretnénk, F1 szimulátorhoz viszont jobb élményt jelent egy olyan összeállítás, amelyhez a versenyzésben hagyományos kormányváltó tartozik. Még azt is megkockáztatjuk, hogy az erővisszacsatolás sem feltételnül szükséges ebben a műfajban. Mielőtt választunk, nézzük meg, hogy az egyes konzolok miként erősíthetők az asztalra, vagy a földhöz – nincs idegesítőbb annál, mint amikor a pedálok egy erősebb fékezésnél hátracsúsznak.

A különféle kontrollerekre hajazó PC-s távirányítók többnyire három tengelyt is tartalmaznak, ha kezünket tudjuk elég finoman mozgatni, az apró joystickekkel nem lesz semmi gondunk. A vezetékes és vezeték nélküli kontrollerek között nagyjából akkora különbség van, mint egy wireless és egy vezetékes billentyű között, minimális késleltetéssel sajnos számolnunk kell.

A hardver azonban a játékvezérlőknél sem minden! A tengelyek, gombok és kapcsolók működése sokféle séma szerint beállítható (gondoljunk csak a tengelyek kombinálására pl.), hiszen minden játékhoz más és más profil lehet az optimális. Vásárláskor ellenőrizzük, hogy kapunk-e olyan szoftvert, ami segítségünkre lesz ebben a konfigurálásban. Az alkalmazások sok esetben arra is képesek, hogy később a profilok között automatikusan váltsanak, az elindított játék neve alapján.

KONTROLLER

	LOGITECH G25	XBOX 360 CONTROLLER	SAITEK R440	GENIUS MAXFIGHTER F-33D
+	a hatsebességes kézi váltó máig unikum	precíz érzékelés, temérdek gomb található rajta	az egyik legjobb választás F1 szimulátorhoz	háromtengelyes botkormány, erővisszacsatolással
-	sajnos ára is a szolgáltatásokhoz mért	a Z tengely nekünk hamar nyikorogni kezdett	a pedálok útja a másfajta felfüggesztés miatt elsőre szokatlan lehet	a kidolgozottsággal nem voltunk teljes mértékben elégedettek
	Ár: 49 000 Ft	Ár: 9000 Ft (pc guru hardvertipp)	Ár: 16 000 Ft	Ár: 8000 Ft

pda

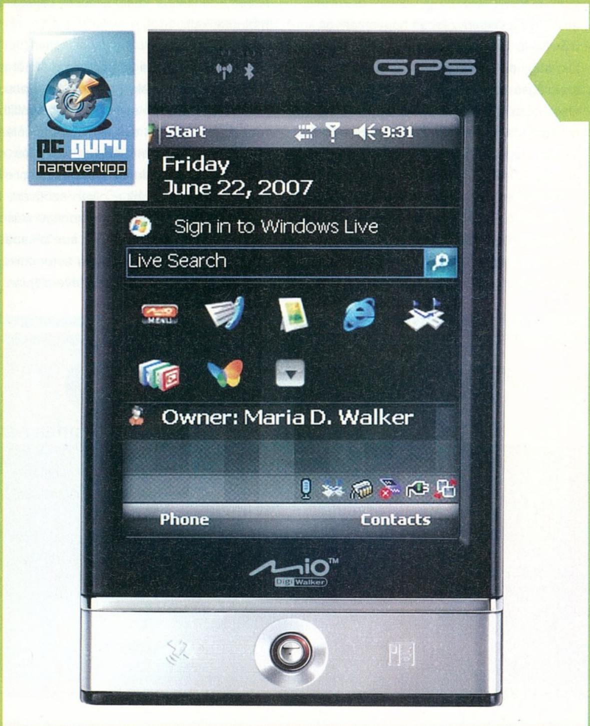
Ma már igen sok cég gyárt különféle PDA-kat. A piaci trendek egyre komolyabb szolgáltatásokat követelnek meg. Nem árt azonban tudni, mit is lehet belezsúfolni egy ilyen mini számítógépbe. Az aktuálisan PDA-nak nevezett eszközök nagy része Windows Mobile oprendszert futtat, mely a 6.0-s verziónál tart, ám jövőre ígérkezik a frissített 6.1-es verzió. Hordozható kütyükről lévén szó, a kiszemelt darab kiválasztásánál döntő szempont az eszköz mérete, illetve súlya. Ez értelemszerűen szorosan összefügg a kijelző fizikai méretével – ebből következően áttételesen a felbontásával és az egyszerre megjeleníthető információmennyiséggel is.

Szintén lényeges a processzor sebessége. Értelemszerűen a gyorsabb a jobb, a lassabb központi egység viszont kevésbé eszi az áramot, így egy feltöltéssel tovább használható az adott eszköz. Vásárlás előtt érdemes megnézni, hogy van-e a készülékben bluetooth, GPS, Wi-Fi, infra, kamera, vagy éppen billentyűzet. Van aki megelégszik ha az érintőképernyőn keresztül tudja kezelni a PDA-ját, míg mások igénylik a teljes billentyűzetet. Nem mindegy továbbá, hogy milyen típusú memóriakártyával bővíthető, illetve, hogy milyen tartozékok vannak a gyári dobozban, hiszen egy kijelző védő fólia gyakran hasznosabb lehet, mint egy tok, vagy épp egy tartalék stylus.

MITAC Mio P560

ár: 78 000 Ft web: www.mio-tech.com

A Mio legújabb PDA-ja kiváló választás lehet, ha nem túl drága, de nagy tudású, navigációra is alkalmas PDA-t szeretnénk vásárolni. A 2GB-ra növekedett belső memória, a Windows Mobile rendszer legújabb változata, a beépített GPS vevő, és a 3,5"-os kijelző csak néhány azok közül, amelyek a P560-at vonzóvá tehetik. A BT, a Wi-fi és az igen jól felszerelt kezdőcsomag, már csak olyan hab a tortán. A fentiekhez ráadásul kedvező ár és stílusos design társul.



MITAC MIO P350/P360

+: olcsó, beépített GPS vevő

-: BT és infra hiánya

Ár: 52 000/58 000 Ft

HTC Touch

+: kicsi, könnyű

-: lassú, régi processzor

Ár: 100 000 Ft

MITAC MIO P560

+: nagy belső memória, BT, WLAN

-: csak QVGA kijelző

Ár: 78 000 Ft

HTC Tytn II

+: QWERTY billentyűzet, nagy tudás

-: nagyon drága

Ár: 160 000 Ft

ETEN X500+

+: kis méret, VGA kijelző

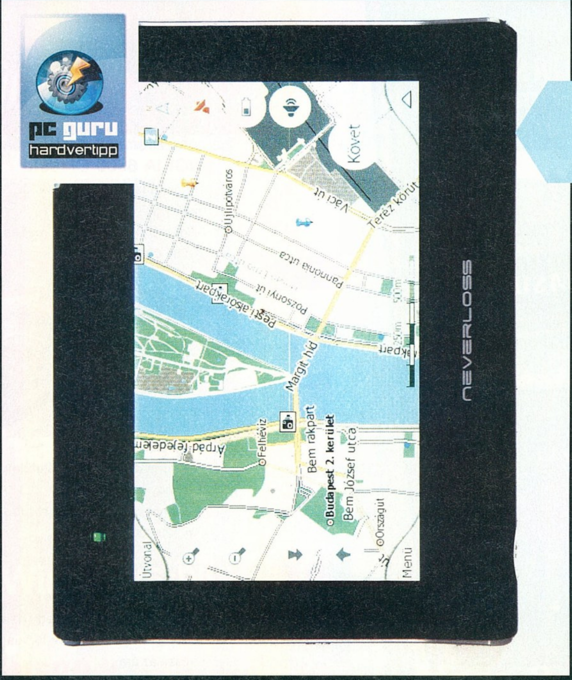
-: Micro SD bővítőhely

Ár: 120 000 Ft

Hazánkban legtöbben IGO navigációs szoftvert futtató GPS-szel rendelkeznek, vagy arra képes eszköz vásárlásán gondolkodnak, azonban ettől eltérő program is jó választás lehet. Érdemes vásárlás előtt utána érdeklődni, az országok, és az országok úthálózatának lefedettségére. Az IGO vitathatatlan előnye, hogy a remek szolgáltatások mellett talán a legjobb térképekkel rendelkezik hazánkat illetően, ami egy ilyen jellegű alkalmazás esetén egyértelműen a legfontosabb szempont. Akik az IGO mellett döntenek, kellemes meglepetésekre számíthatnak, mivel küszöbön az IGO 8-as verzió megjelenése, mely 3D-s épületábrázolással kecsegteti a vásárlókat. Ha már tudjuk, melyik szoftvert szeretnénk használni, fontos tisztázni a hardvert is. Talán a legfontosabb, hogy mekkora kijelzőn szeretnénk navigálni. Választék akad bőben, 2,8"-tól 4,3"-ig. Az eszköz GPS vevője sem mindegy, ma már sok rendelkezik készülék a SiRFstar III-as vevővel, ennél régebbit már nem érdemes venni. A vevő csatornáinak száma is lényeges lehet. 20 az ajánlott, de van 32 csatornás vevő is. A több a jobb elv nagyszerűen érvényesül itt, ha minél jobb és pontosabb navigációt szeretnénk. A tartozékok sem elhanyagolandóak, autós tartó és töltő elvárható alaptartozék, mint ahogy a hálózati töltő is.

NEVERLOSS N627

ár: 63 000 Ft web: www.neverloss.hu



A Neverloss N627 szinte párját ritkító példány a navigációs eszközök között. Egyrészt IGO szoftverrel kerül forgalomba, melyre mi magyarok is büszkék lehetünk, másrészt igen barátságos árcédulával rendelkezik. Emellé hatalmas, azaz 4,3"-os kijelző társul, olyan tartozékokkal, mint a stylus (ceruza), mely nem túl gyakori a PNA-k esetén. Gyors processzora és a beépített SirfStar III GPS vevője pedig igen pontos és megbízható navigálást kínál a leendő tulajoknak, akik akár videót is nézhetnek rajta.

TIBO A1700

+: olcsó, iGo-s GPS
-: a „Teljes EU" nem teljes
Ár: 48 000 Ft

GARMIN Nüvi 250

+: Naviguide EU és Magyarország szoftvert tartalmaz
-: a hangvezérlés nem magyar
Ár: 45 000 Ft

NEVERLOSS N627

+: nagy kijelző, mégis alacsony ár
-: nincs említésre érdemes negatívum
Ár: 63 000 Ft

MIO C720

+: nagy kijelző, rengeteg plusz funkció
-: drága, felesleges benne a kamera
Ár: 96 000 Ft

TOM TOM ONE

+: kicsi, designos készülék
-: nincs hálózati töltő hozzá
Ár: 70 000 Ft

Manapság, amikor havonta átlag 3-5 új telefonnal találkozhatunk a piacon, nem egyszerű megtalálni a számunkra ideális készüléket. Emiatt könnyen megesik, hogy egy tegnap még árban és szolgáltatásokban felső kategóriát képviselő készülék maholnap már bőven a középmezőnyben szerepel. Ennek a tendenciának a változása a közeljövőben sem várható, ami valószínűleg oda vezet majd, hogy az új modelleket szinte csak azok veszik, akiknek az újdonságra van igényük. Aki jó és olcsó telefont akar, vár fél évet az adott modell megjelenése után, és a kezdeti ár töredékéért veszi meg.

A trendeket megfigyelve az egyre nagyobb számú és felbontású kijelzőt, az egyre komolyabb kamerát, egyre erősebb processzort tartalmazó mini-PC jellegű telefonok tömkelege várható. Kivételek azért remélhetőleg akadnak még egy darabig szerencsére, így azok is találhatnak kedvükre való olcsó példányt, akik csak telefonálásra és sms-ezésre akarják használni, nem pedig internetezésre, filmnézésre, vagy esetleg játékgépnek...

SAMSUNG C170

ár: 19 000 Ft web: www.samsung.com

A C170 sallangmentes készülék, de telefonálásra tökéletes

pc guru hardvertipp

Egyszerűségében nagyszerű – talán ez a legkifejezőbb leírás erről a telefonról. Nem tud sokat, viszont pont annak készült, akinek telefon kell, nem miniszámítógép. Kicsi, vékony, könnyű, és kifejezetten elegáns külalakkal rendelkezik, s emiatt talán az egyik legjobb választás azok számára, akik nem akarnak különleges képességeket egy mindennapos használatra szánt eszköztől, de mégsem szeretnének egy játéktelefon külsejű készülékkel mutatkozni. Ha még a Bluetooth-ot is ismerné, nem lenne versenytársa a kategóriában...

SONY ERICSSON K310i

+: olcsó; könnyű kezelhetőség

-: lassú, kamera csak 0,3 megapixeles

Ár: 21 000 Ft

MOTOROLA L9

+: sallangmentes dizájn, jó kezelhetőség, kategóriájában jó kamera

-: diktafon nagyon nehézkes kezelése, mobi

hiánya

Ár: 40 000 Ft

SAMSUNG C170

+: letisztult design; kiemelkedő ár/érték arány

-: EDGE hiánya

Ár: 19 000 Ft

pc guru hardvertipp

NOKIA 6500 Classic

+: strapabíró készülékház, „nokiás ke hetőség"

-: kiábrándító akkufedél, magas ár

Ár: 64 000 Ft

APPLE iPhone

+: formabontó kezelőfelület, „trendi" m jelenés

-: vannak nála jóval többet tudó mobilok

Ár: 128 000 Ft

NOKIA N95 8GB

+: mindent tud, amit egy telefonnak, és hordozható játékgépnek tudnia kell

-: csak az ára...

Ár: 136 000 Ft

MINDENKINEK VAN EGY HOBBIJA
telecom
DIGITÁLIS KALAUZ MELLÉKLET
CSÍÍZ!!
Előfizetési akció!
Minden kedves új előfizetőnket, aki 1 évre előfizet (7950 Ft), megajándékozzuk egy Motorola H350 bluetooth-os headsettel!
Az előfizetési díjat rózsaszínű postai csekken fizetheti be.
Címünk: Telecom Magazin - 1034 Budapest, Bécsi út. 88-90. I. 48.
Tel.: 06(1)237-0855, Fax: 06(1)237-0856,
E-mail: elofizetés@telecommagazin.hu
MINDEN HÓNAP VÉGÉN AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!
www.telecommagazin.hu

Megjelent az új Computer Panoráma!
Címlapsztorink:
Karácsonyi körkép
Az év legjobb hardverei
Notebookok, monitorok, digitális kamerák és tucatnyi egyéb termék a CP labor ajánlásával
Audio formátumok, kodekek, konverterek
A legjobb ingyenes konverterek a DVD-n
A 15 legbosszantóbb Windows-hiba
Szabaduljon meg a Windows XP hibáitól a CP segítségével!
Nero 8
Égessünk pontosan, szépen
Keresse az újságárusoknál!

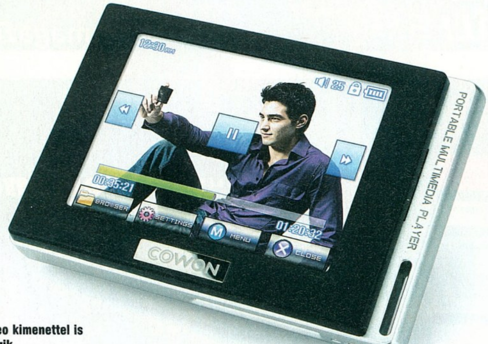
médialejátszó

Közönséges MP3 lejátszóval ma már csak a legolcsóbb kategóriákban találkozhatunk – minden valamirevaló hordozható zenelejátszó képes legalább képek és rövidebb klipek megjelenítésére is. Természetesen ezen funkciók az apró kijelzőkön nem mindig élvezhetőek, a legfeljebb 15 fps sebességű filmvisszajátszás pedig gyakorlatilag élvezhetetlen minőséget jelent. Ahhoz tehát, hogy egy készüléket valódi médialejátszónak hívhassunk, legalább QVGA felbontással és 2-2,2"-es kijelzővel kell rendelkeznie, ráadásul alapkövetelmény a 30 fps sebességű mozgókép-megjelenítés is. Ezek a kívánalmak azonban ma már nem különlegesek, hiszen számtalan eszköz képes teljesíteni őket. Ha valakinek elsősorban a film- vagy képlejátszás a fontos, érdemes utánanéznie, hogy az általa választott készülék rendelkezik-e valamilyen video-kimenettel – így ugyanis valamilyen külső megjelenítőt, tévét vagy projektort igénybe véve többen is élvezhetik a lejátszón tárolt filmeket. Nem árt azonban tisztában lenni azzal, hogy a videolejátszás alaposan igénybe veszi a beépített akkumulátorokat, hiszen ilyenkor az energiafelhasználás legnagyobb részét adó kijelzőt sem lehet kikapcsolni. Méréseink szerint az üzemidő a sima zenehallgatáshoz képest akár ötödére, hatodára is csökkenhet.

Az általunk megkérdezett felhasználók jó részének fontos volt még az FM rádió és a diktafon – ha ezeket mi is szeretnénk használni, ellenőrizzük, hogy a kiválasztott modell valóban rendelkezik-e ezekkel a szolgáltatásokkal. Ami az árak alakulását illeti, a flashmemória költségeivel párhuzamosan a lejátszók ára is egyre csökken, így nem okozhat problémát egy 4-8 GB-os változat megvétele sem – erre a kapacitásra pedig, a filmek helyigénye miatt bizony szükségünk is lesz a funkciók teljes kihasználásának érdekében.

COWON iAudio D2

ár: 57 000 Ft web: www.cowonglobal.com



A D2 video kimenettel is rendelkezik

Kevés médialejátszónak sikerül annyira jól ötvöznie a szolgáltatásokat és a méreteket, mint az iAudio D2-nek: a 2,5"-es, QVGA felbontású érintőképernyő az előlap nagy részét elfoglalja, így a készülék alapterülete sem túl nagy (hiszen nincs szükség külön gombokra), kezelhetősége mégis példásan egyszerű. Az MP3 mellett WMA, OGG, WAV, sőt FLAC kódolást is lejátszó kis készülék zene-üzemmódban több mint 50 óráig működőképes, de filmlejátszásra is jó pár órán keresztül használhatjuk. Ha pedig nagyobb képre vágynánk, a D2-ben akkor sem fogunk csalódni: mivel videokimenettel is rendelkezik.

SAMSUNG T10
+: elegáns kivitel
-: napfényben nehezen látható kijelző
Ár: 43 000 Ft

APPLE iPod NANO 8GB
+: gyönyörű
-: drága
Ár: 60 000 Ft

APPLE iPod Touch 16GB
+: filmnézésre is kiváló
-: drága
Ár: 106 000 Ft

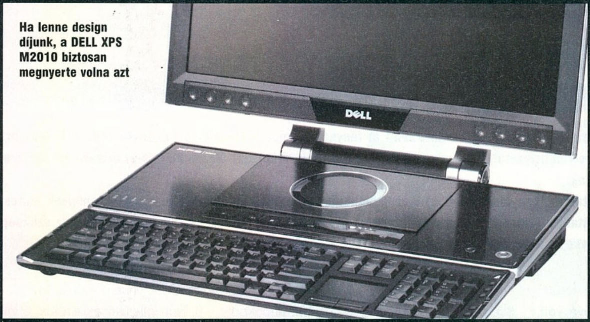
COWON iAudio D2
+: rengeteg szolgáltatás
-: viszonylag nagy méret
Ár: 57 000 Ft

pc guru hardvertipp

COWON Q5
+: egyben számítógép is...
-: ...emiatt viszonylag nagy méret és súly
Ár: 150 000 Ft

Ön veheti kezébe most az irányítást, ha korszerű kommunikációs környezetet választ cégének.
A mi szoftvereinkkel az Ön és cége előnyére!
szoftver ABC
Cím: 1022 Bp. Városmajor u. 86.
Telefon: 321-0335; (30)231-2118
Fax: 321-0354
E-mail: Info@SzoftverABC.hu
Web: Http://www.SzoftverABC.hu

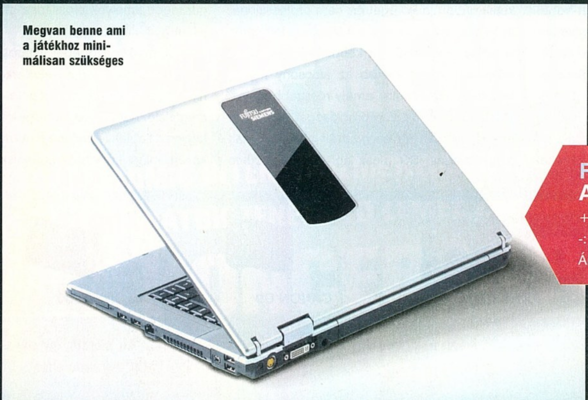
Megállíthatatlan a trend, hogy az eladott személyi számítógépek közül egyre nagyobb hányadot tesznek ki a notebookok. Ma már nagyon sokan játékra is noteszgépet használnak, és az igényekkel egy időben a gyártók kínálatában megjelentek az olcsóbb, játékra is alkalmas modellek. Általánosan akkor beszélünk játszós noteszről, ha abban kellő mennyiségű memória mellett dedikált VGA-kártya is helyet kapott, nem pedig az éppen aktuális alaplapi chipkészlet gyártójának egyik integrált megoldása szolgáltatja a „látványt". Ezek a mobil GPU-k ma már minden VGA termékvonal megszokott részei, ezért kapásból kínálat is van (naná, ATI vagy nVidia). Természetesen nem szabad egy alapvetően hordozásra kitalált konstrukciótól a desktop szupergépek teljesítményét elvárni. A kis méret, a kedvező ár, és a komoly teljesítmény hármasból egyszerre csak kettő valósítható meg. Ha játékra veszel notebookot, akkor ma már az ATI Mobility Radeon, illetve a GeForce Go sorozatoknál gyengébb VGA-val szerelt gépeket nem érdemes megcélozni.



Ha lenne design díjunk, a DELL XPS M2010 biztosan megnyerte volna azt

FUJITSU SIEMENS Amilo PA1538 S

ár: 170 000 Ft web: www.fujitsu-siemens.com



Megvan benne ami a játékhoz minimálisan szükséges

Az ajánlatban szereplő Amilo csöppség a ma leginkább notebookra termett közönség bukszájához lett tervezve. A kijelző mérete játékra alkalmas, mégsem rogysz össze alatta, és a középkategóriás teljesítményhez mérten a zaj- és hőtermelés is rendben van. Ami a játékhoz minimálisan kell, az meg van benne, sem több, sem kevesebb, mindez egy megbízható márkajelzéssel ellátva, vállalható kiépítéssel, alig 170 darab ezresért. Ezért lett a frissen átnyergelő playerek, vagy a zsebpénzből-ösztöndíjból élők ideális választása.

TOSHIBA Satellite A100-011

+: 2 év garancia, GeForce Go 7600

-: ára viszonylag magas

Ár: 250 000 Ft

DELL XPS M2010

+: durva teljesítmény, remek minőség

-: hatalmas (erőemelőknek esetleg ideális), drága

Ár: 760 000 Ft

TOSHIBA Satellite P100-106

+: teljes billentyűzet, 17 colos

-: nehéz, nem olcsó

Ár: 365 000 Ft

DELL XPS M1210

+: két akku, kis méret

-: csak GeForce 7400, drága

Ár: 360 000 Ft

FUJITSU SIEMENS Amilo Pa1538 S

+: GeForce 7400, nagyon olcsó

-: csak 1 év garancia

Ár: 170 000 Ft

pc guru hardvertipp

ASUS Lamborghini VX2

+: exkluzív kialakítás, minőség, teljesítmény

-: az ára, csak GeForce Go 7700

Ár: 660 000 Ft

notebook

Az FZ18 nagyon nagy (átfogású) zoom-al dicsekedhet

pc guru hardvertipp

PANASONIC Lumix FZ18

gyártó: Panasonic ár: 97 000 Ft web: www.panasonic.com

A DSLR kategóriát leszámítva 2007 egyik „leghasznosabb" új fényképezőgépe a Panasonic FZ18-asa volt: a 18x-os átfogású LEICA objektívvel nem találhatunk olyan helyzetet, hogy gondunk legyen a gyújtótávolsággal, hiszen 35 mm-es értékre átszámítva 28-504 mm-es gyújtótávolságról beszélünk.

A fényképezőgépet felruházták minden földi jóval: optikai képstabilizátor, sokféle intelligens automatika, amelyek képesek az emberi arcot felismerni, és arra állítani a élességet, vagy meghatározni egy mozgó tárgy elmosódás-mentes fotózásához szükséges minimális záridőt, és ahhoz állítani a rekeszt és az érzékenységet.

A digitális fényképezőgépek területén már 2007 is a DSLR éve volt, de 2008-ban már végképp eljön a tükörreflexes kamerák ideje. Az elmúlt évek folyamatos árcsökkenésének köszönhetően egy felsőkategóriás kompakt kamera áráért már egy, az igényes amatőrök elvárásait tökéletesen kielégíteni képes DSLR gépet vehetünk, amely nemcsak képminőségben, hanem a kezelhetőség területén is maga mögé utasíthat bármilyen kompakt gépet. Előbbi oka egyértelműen abban keresendő, hogy a DSLR-ekhez képest a kompakt kamerákba kisebb érzékelőket építenek be. Ez például magasabb képzajt, vagyis szemcsésebb képeket eredményez.

Szerencsére számtalan, a kompakt gépekből ellesett kényelmi szolgáltatás is utat talált a DSLR-ek közé: LiveView, téma-felismerő autofókusz-rendszerek és társaik mind-mind a digitális eszközök nyújtotta lehetőségeket használják ki. Jövőre remélhetőleg a megapixelek háborúja is véget ér: nem professzionális felhasználóknak már a 8 Mpixeles felbontás is bőven elegendő – a képpontok számának növelése helyett inkább az alacsony képzaj felé illene elmozdulni, amely rosszabb fényviszonyok között is jó képminőséget biztosíthat (és itt nem az egyes gyártók által favorizált szupermagas ISO plusz agresszív zajszűrés kombinációjára gondolunk).

Az ilyen fejlesztésekre annál is inkább szükség lenne, mert ezen a területen bizony évek óta nem történt számottevő előrelépés. A CCD-k, CMOS-ok érzékenysége alapesetben manapság is ISO 100. Ez magával vonja a nagy fényerejű objektívek alkalmazásának szükségességét, amelyek előállítása plusz költséget jelent.

Amikor fényképezőgépet választunk magunknak, ne csak a megapixelek számát nézzük, hiszen e területen már szinte minden gép megfelelő, hanem azt is, hogy minél nagyobb legyen az objektív fényereje. A műszaki adatok között, minél kisebb az objektívnél szereplő f

KAMERA	PANASONIC FZ18	PANASONIC TZ3	CANON G9	SONY T200
+	kiváló minőségű optikával szerelik	kis méret, mégis nagy átfogású a zoomja	drágább gépeket idéző szolgáltatási szint	kis méretű, így egy zsebben is könnyen elfér
-	magas képzaj, emiatt az átlagnál szemcsésebbek lehetnek a képek	magas képzaj, emiatt az átlagnál szemcsésebbek lehetnek a képek	a nagy látószög csak 35 mm-nél kezdődik	a képminősége csak közepesnek tekinthető
	Ár: 97 000 Ft (pc guru hardvertipp)	Ár: 80 000 Ft	Ár: 120 000 Ft	Ár: 83 000 Ft

KIÁLLÍTÁS

FILMKERESŐ

MOZIMŰSOR

KERESD A PROGRAMOKAT SZERDÁNKÉNT AZ EXIT-PONTOKON!

KAJAPIA

FILMPREMIER

KONCERT&PARTI

EXIT

MAGAZIN INGYENES PROGRAMAJÁNLÓ

Levrov

írta · Zak

OLLA OLVASÓK!

Mielőtt elfelejteném, szeretnék én is minden kedves (és kedvetlen) olvasómnak boldog karácsonyt, az ideinél jobb új évet, valamint hasonlóan kellemetes hétköznapokat kívánni. Találkozunk kicsit több mint négy h... ja hogy most még nem ez jön? Na akkor ugorjunk neki az első fő témánknak, mivel irgalmatlanul felpörögtetek, és ontottátok magatokból a hozzászólásokat.

WAREZ

Az örök és hálás, ugyanakkor kényelmetlen és meredek téma, az illegális másolatok kérdésköre.

vermeskrisztian – Én bevallom, nekem minden játékom illegálisan van meg. Szívesen vennék játékot, de ha egyszer nincs rá pénzem, akkor nem bírom megvenni... nem igaz? Meg amennyi pénzt kikérnek az ilyen játékokért.... Nem rég jelent meg egy rakat király játék (CoD4, Crysis, Pro Street, Gears of War...) én ezekkel mind szeretnék játszani, de csesszék meg ennek a 4 játéknak az ára legalább 30 ezer forint... szal ameddig nem mennek le a játék árak, én biztosan nem fogok egyet se megvenni... mert azért az életbe vannak jóval fontosabb dolgok, mint ezek a „lemezek"...

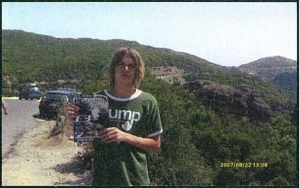
Arról, hogy mennyibe kerül egy játék, és ez kinek mennyire megfizethető, hosszasan lehetne vitatkozni, bár eredményre nem hiszem, hogy jutnánk. Tény, hogy a tendencia kedvező, a legtöbb játék ára már induláskor sem olyan magas, mint néhány évvel ezelőtt, ráadásul sokszor jóval több szolgáltatással, mint egykoron. Ismét csak vissza kell utaljak az elmúlt időszak legjobb példájaként felhozható Witcherre, ahol a mérsékelt ár számos, warezban nem (könnyen) reprodukálható extrával párosult (elsősorban a remek szinkron említhető). Én is csak reménykedni tudok abban, hogy a DVD piacon az elmúlt években végbement, drasztikus (~50% körüli? Bate bólogat, akkor annyi) áresés majd játékfronton is bekövetkezik, de sajnos játékprogramot még mindig többen másolnak mint filmet, szóval a folyamat is törvényszerűen tovább fog tartani. Hogy visszakanyarodjak arra, amit írtál: szóval vannak, akik egyetlen játékot sem tudnak megfizetni, az egy külön kategória, viszont te azt írtad, a 30 ezer forint hangzik borzasztó soknak. De kérdem én, miért is kéne mind a négy címet EGYSZERRE megvenned? Nyilván nem fogsz minddel játszani, kiválaszthatnád a legérdekesebbet (ezt a demók és a fiúk által írt remek cikkek segítségével könnyen megteheted), és máris negyedelted a költséget az adott hónapra.

CheAttilaTenebra – Mikor olvastam a hírt kb. 1-2 hete, nagyon meglepődtem. Eddig ugyanis minden „hozzáértő" azt ecsetelgette, hogy „Magyarországon ilyennel nem foglalkoznak", illetve „csak a nagyobb cégekre hajtanak". S mégis bekövetkezett. Innentől biztos, hogy óvatosabbnak kell lennie az egyszeri felhasználónak is, mert akár a számítógépébe is kerülhet a dolog... Persze ez nem megoldás, szerintem ezt mondanom sem kell. Lefülelnek 100 portált, fájlmegosztó oldalt, és létrejön helyette 1000 másik. Vegyük a Realoaded esetét, melynek fejeseit ugyebár lefülelték anno, perre is vitték az ügyet, ha jól tudom, de heteken belül már létre is jött két utód is (ha jól tudom, a Hatred és a Vitality). Ez a példa is mutatja, hogy rövidtávon talán lehet ujjongani, de a warez és torrent jelenségeket már nem lehet örökre eltörölni. Megfékezni lehet, békés (pl.: árak optimalizálása) és agresszív (pl.: razziák) módszerekkel, de megszűnni nem fognak. Az árcsökkentés is semmi... Egy TV műsorban mondták egyszer, hogy az ingyennel nem lehet versenyezni. Akik dacból, „csakazértse" nem adnak pénzt játékért, zenéért, filmért, programért (s már könyvek is vannak „feltörve"), azok akkor se veszik meg, ha csak 1 Ft-ot kérnek érte. Márpedig sok az ilyen ember, véleményem szerint. Nem biztos, hogy szegények, csupán olyan gondolkodásúak, hogy ilyenért nem adnak pénzt, ha ingyen meg tudják szerezni. A crackerek pedig szerintem egyfajta „Robin Hood"-nak is érzik magukat, így ők pedig továbbra is folytatni fogják a szoftverek, filmek, zenék illegális közzétételét. Ez egy ördögi kör, amit nem tudnak beszüntetni. Hazudnék és képmutató lennék, ha azt állítanám, hogy elítélem a warezt és nekem csak eredeti játékaim, filmjeim, zenéim, programjaim vannak (sőt ez csak a könyveimről mondható el), de én azon az állásponton vagyok, hogy amíg a játékok dobozban, különféle nyalánkságokkal jelennek meg (pl.: kézikönyv, bonus CD/DVD stb.), addig érdemes pénzt kiadni értük. Ha pedig a készítők/forgalmazók vannak olyan jók, hogy pl. egy The Witcher-t 7990 Ft-ért adnak ki, akkor, ha van pénz, nagyon is érdemes megvenni, egyfajta „kölcsönös gesztus" miatt is. Illetve azért is, mert nekem jobban tetszik, ha egy csillogó-villogó doboz néz le rám a polcról, mint az, mikor egy papírtokban senyved valami a fiók mélyén, 45 Ft-os DVD-re írva...

Szép hosszú post, próbálok a válasszal spórolni némi helyet: dehogynem foglalkoznak Magyarországon is ilyennel, elég régóta vissza-visszatérő téma ez, amin jól fel szokott háborodni mindenki, hiszen legtöbbször felesleges túlkapások, fenyegetőzések történnek érdemi eredmények helyett. De az is igaz, hogy ez egy szélmalomharc, még ha történetesen feltételezzük, hogy a most futó összes warezoldalt felszámolják, a legtöbbjük

PAPPARAZZI

Néhány hónap kihagyás után ismét jelentkezik Papparazzi rovatunk, amelyben ezúttal egészen eszméletlen helyeken láthatjuk viszont kedvenc PC Gurunkat! Köszönjük mindenkinek!



Versegi László - Meteorák (Görögország)

Gezart József - Kínai Nagy fal (Kína)

Oláh Tamás - Time Square (New York)

holnapra akkor is visszatér, csak pluszban születik még egy rakat új. Bár kezdetben én magam sem hittem, de igenis lehet versenyezni az ingyennel. Egyre többen döntenek úgy, hogy megvesznek játékokat, ezt minden, a területen dolgozó kereskedő megerősítheti. Ez nem a fenyegetettség érzésének következménye (mivel ilyen az átlagfelhasználók szintjén az említett, időszakosan megjelenő túlkapásokat leszámítva nincs is, a jogvédő szervezeteknek sem a végfelhasználóval van baja), egyszerűen szép lassan tisztul a piac. A Robin Hood-féle crackerek, de még inkább a belőlük hasznot húzó warez üzemeltetők a fő célpont, ám éppen ők azok, akiket rettenetesen nehéz megfogni.

Ndk-turmixgép – Viszont amelyik játékok kifejezetten online harcra vannak kihegyezve, azokat valószínűleg többen fogják megvenni, mint egy csak egyjátékosra kihegyezett játékot. És miért? Mivel online szerverek kiszűrik a warez játékokat, és bizony semmit nem ér úgy a dolog. De az is megtörténhet, hogy a delikvens leszedi a játékot, és annyira megtetszik neki a single, hogy megveszi a teljes verziót, hogy online is nyomathassa. Ami ügyes próbálkozás volt a warez ellen, az a steam rendszer. Igazából ez jól is működik, de egy jó hacker simán elindítja például az EP two-t steam nélkül is. Ezzel az az egyetlen baj, hogy – bármilyen hihetetlen – létezik még olyan ember, akinek nincs internete. És hiába venné meg kedvenc játékát, nem megy nála, ezért ismerősnél lesz kénytelen leszedni.

Pillanatnyilag szerintem is az egyetlen terület, ahol sikerült hatékonyan védekezni a warez ellen, az az online multiplayer játékok, hála az azokban alkalmazott termékfigyelésnek. Hasonló a helyzet a Microsofttal és a Windows esetével is, bár sokan továbbra is képesek lemondani az eredeti termékkel járó előnyökről. Azok, akik nem rendelkeznek internettel, valóban egy speciális kategória (te jó ég, vannak még ilyenek?), ám őket bizonyára nyugodtan elkönyvelhetjük az elenyésző, elhanyagolható keveseknek.

domigery23 – Egy héttel ez előtt hallottam róla egy osztálytársamtól, hogy a torrent szerverek 98% lekapcsolták, és nagy büntetéseket szabtak ki. Meg hogy már egy éve tervezték ezt az akciót. Aztán két nappal később a híradóban is benne volt. Ebben pedig közölték hogy az akció kb. 3-4 órára tette tönkre az oldalakat. Hát ez nem volt túl sok.

Megint a már említett szélmalomharc. Én ezt ugyan nem hallottam, de nagyjából ide tudnám kategorizálni a bűnüldözők által jelenleg elérhető sikereket. Egyszerűen nincs módszer, amivel hatékonyabban léphetnének fel, ráadásul a nemzetközi hálózatoknak köszönhetően még a fényt sem láthatják az alagút végén. Ez van.

Nihilium – Szerintem, ha nem lennének a kiadók olyan pénzéhesek, valamivel olcsóbban adnák a játékokat (nem arra gondolok, hogy legyen 2000 Ft-os Crysis, de azért a mostani árak felháborítóak), kevesebb lenne a warez, nem szűnne meg, de kevesebb lenne, bár nem hinném, hogy a sok kapzsi valaha is enged az árakból, de vannak kivételek pl. Bethesdától az Oblivion... Nem volt olyan drága, és furcsa módon mégsem mentek tönkre sőt... Miért? Mert jó játékot adtak jó pénzért... Ezen is el kellene gondolkodni, hogy miért van a warez, nem csak szidni...

Sajnos az ilyen pozitív példák ellenére a többségnek még mindig nem fordul meg a fejében az eredeti példány megvásárlása, így ezek az akciók üdvözlendőek, de sajnos eredményre rövid távon nem vezetnek. Hogy szerintem – az eddig elhangzottak mellett – miért van warez, arra mindjárt rátérünk, de előbb egy másik, idevágó hozzászólás.

microtonia – Hosszadalmas fejtegetés helyett egy rövid gondolatsort engedjetek meg nekem: Értem én, hogy a bolti, dobozos, illetve a legális fizetéssel letölthető programok az átlag magyar felhasználók számára nem egy esetben megfizethetetlenül drágák, általában csak nagyon. Természetesen nem jó érzés a várva várt játékot 3 év késéssel birtokolni, mert addigra lesz elérhető az ára. De könyörgöm, AKINEK LENNE PÉNZE MEGVENNI AZ EREDETIT, mégpedig mindegyiket, az miért warezol mégis? Ugyanis azt teszi! Tudom, mert láttam, tapasztaltam! A mese sajnos nem csak arról szól, hogy nincs pénzünk, hanem arról is, hogy a társadalmunk egyre inkább erre a mentalitásra hajlamos. Mindent megszerezni, lehetőleg erőfeszítések nélkül, magasan tojva arra, hogy másnak mi az érdeke. Ez persze nem változtathat azon, hogy a kiadók olykor a gusztustalanság határait messze túllépve lehúzzák a játékosokat, de egy dologban egyezzünk meg: ez az ő bűnük, de nem a játékosok mentsége, ha emiatt warezolnak.

NYERD MEG!!!

Két számmal ezelőtt számoltunk be a fantasztikus Mass Effectről, mely idén sajnos csak az X360-nal rendelkezők életét teszi jobbá. Jövőre jön ugyan a PC-s változat is, de addig is sorsolunk: két szerencsés olvasónk nyerhet egy példányt a remek sci-fi szerepjátékból. Ehhez nem kell mást tenned, mint küldeni egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre, Mass Effect megjelöléssel.

A játék csak Xbox360 konzolon fut, szóval csak akkor jelentkezz (a fair play szellemében), ha rendelkezel ilyen géppel, vagy karácsonykor újítasz be egyet - ne vedd el a többiek elől az esélyt!

A beküldési határidő: december 31., minden címről csak egy jelentkezést fogadunk el!

A 3 év késés nyilván túlzás, de valóban bosszantó az a néhány hónap, amivel a tengerentúlon előbb jelennek meg egyes játékok. A tendencia ezzel kapcsolatban szerencsére szintén pozitív, a legtöbb cím esetében már alig-alig van pár nap várakozási idő. Sőt néhány esetben – tipikusan az európai (pláne hazai) fejlesztéseknél – még előbb is jön ki nálunk, mint az USA-ban. Vigasztaljon a tudat, hogy a Duke Nukem Foreverrel még ők sem játszhatnak.

És ahogy ígértem, rávilágítok egy ezidáig el nem hangzott aspektusra, elmondom, szerintem az említetteken (drága, csakazértse stb. okok) kívül mi az, amire a warez jelenség visszavezethető. Az a generáció, aki a másolt C64, Spectrum és Amiga korszakban nőtt fel (mert nem is igazán volt akkoriban alternatíva), a vérében hordozza a warezt, mint egyetlen alternatívát, kényszerűségből belekóstolt a bűnbe, és jó eséllyel már többé nem fog megváltozni. Az, hogy mégis egyre tisztább a piac, egyre több az eredeti játékok aránya, szerintem egyszerűen a generációváltásnak köszönhető. Felnőtt egy olyan nemzedék, akik már csak legendákból, a szüleik elbeszéléséből ismerik a Commodore korszakot, a szekrény tetején bedobozolva látták/hallottak az „ősi"

Hónap levele

Egy kis Gurutörténelem, ahogy én és a gépparkom látta. Valamikor 1994-et írhattunk, mikoron eléültettek egy számítógépnek. Szerelem első látásra. Pedig csak C16 volt a suliban. Aztán változtak az idők, és besétáltunk az „x86-os siralomvölgybe". '96-ban lett meg az első gépem, és büszkén Retáloztam DOS alatt a 286-oson. Nekem ennyire futotta akkor zsebpénz nélkül 14 évesen.

A pénzt különtettem, és arról álmodoztam, hogy egyszer nekem is lesz egy Pentium kettesem. Nem lett, illetve csak részben. 98-ban megjelent a StarCraft és én meg sikeresen elindítottam egy agyonturbózott 486-oson. Az ész nélküli játéknak egy ésszel nyert bajnokság lett az eredménye meg egy egér, ami 5Xösébe került mint az átlag. Ezzel le is volt tudva évekre az egér gondom pedig félévente kellett cserélni. Meg is érezte a pénzesmalac, mert karácsonyra már egy P1-es boldog tulajdonosa voltam. Ahogy az illik 100 Megabite winyó meg egy ISA slotos VGA. Ész nélküli Heroes2 lett az eredmény. Valahogy ez a P1-es nagyon hűséges maradt, mert sikeresen megvettem egyetemre bevonulásom alkalmával a P3-asom, de az még mindig ment (és megy mai napig) ennek a képletnek az eredménye pedig nem más, mint egy „switchcabel" CS hajnaltól mikulásig az öcsémmel, aki boldogan mondhatta, hogy „nekem van számítógépem".

Sajnos a dolgok elmúlnak. Döntenem kellet. Vagy túladok öcsém gépén vagy nem lesz meg az Athlon XP-m, szerencsére a szüleim nem vágytak számítógépre, így két nap alatt összebarkácsoltam „az alfát" aminek az oldalára egy gyönyörű terminátorfejet pingáltam. Aztán az egyetemre kellett fordítanom minden pénzt. Azt a bizonyos malacperselyt is.

Sajnos anyagi okokra hivatkozva nem lettem mesterséges intelligencia fejlesztő, sőt még a házam is elárverezték közben, de az aktuális miniszternek megfogadtam a tanácsát, amit a rádióban közölt: Akinek nem tetszik el lehet menni. Aznap döntöttem külföld mellett. Jó döntés volt? Rossz? Soha nem tudom meg igazán. De a Guru mellé most akadt egy kis örömöm. Vettem egy gépet. Sokba került, hisz laptop. De én vettem. Most itt ülök és könnyezek. Odaadom valakinek, aki visszaad nekem három évet az életemből! Vissza akarok menni egyetemre, végigcsinálni, és nem harminc évesen, gyakorlat nélkül nézni a nagybetűsre!

Nem is tudom. Mikor leültem ide nem ezt akartam írni. Valami vidámat, valami szépet, valami bíztatót. Nem lehet csinálni. Nekem félig sikerült. Csak az a baj, hogy a rosszabbik fele a jónak. Most élvezem az Obliviont buherált invel és megpróbálok arra gondolni h az MI-t én is programozhattam volna. Talán majd az is sikerül egyszer, hogy elérem, azt mondhatom: Jónapot! XY vagyok mesterséges intelligencia programozó. Mert a remény verik agyon utoljára. És ahogy jöttem vissza a magyar boltból egy oly sokszor látott logót láttam kitéve az üvegajtón: Activision. Most építik. Itt Dublinban. Még az is lehet h bekerülök. Itt minden lehetséges. Néha nézzétek majd át a névlistát, lehet majd az én nevem is ott lesz egyszer. De az is lehet, hogy valamelyik magyar társamé. Sok sikert mindannyiunknak! És fel a fejjel! **Olvastar Joe**

gépekről, és a BASIC szó hallatán sem önti el őket a jóleső nosztalgia melegsége. Talán a forgalmazók is felismerték a lehetőséget, hogy most érdemes megpróbálni fordítani a korábbi katasztrofális warez/legális arányon, és ennek köszönhető a sok helyen tapasztalható árcsökkentés. De véleményem szerint az ideális állapotok akkor köszöntenek majd be, amikor 50% körüli szintre sikerül szorítani az árakat, és egy AAA kategóriás cím sem kerül többe 4-5000 forintnál (a díszdobozok meg mehetnének a 9-10 ezres kategóriába). Lehet naivitás arra gondolni, hogy ettől majd megváltozik minden, de a pozitív példa, az említett filmipari árcsökkentés bizakodásra adhat okot.

mczolly – Nem akarom puffogtatni a közhelyeket (warez az rossz, fúj sittre jutsz) én is egyet értek, az illegális szoftverletöltés az nem járja. Viszont, hogy elsöpörhessük a warezt, ahhoz meg kéne reformálni a játékkereskedést is. Pl. a minap szerettem volna venni egy Max Payne 2-t. Nem kaptam... Tudom, hogy régi játék, de akkor is!!! Maffiát lehet kapni, pedig az sem mai gamma! (Tudom, lehet interneten is játékot venni, de akkor is!! És ha nem akarok házhozszállítást fizetni?!) Szerintem a magas árakkal és az áruhiánnyal kergetik a játékosokat az illegalitásba... Végül még hozzáfűzném, hogy a P2P környezetbarát... Nem kell a sok csomagolást, miegymást létrehozni! Ezzel persze nem a bűnözőket akarom védeni, de ami az igaz.

Hehe, ez a környezetvédelmi szempont tetszett. Szóval az, hogy valamit nem lehet megvenni, valóban figyelemreméltó szempont, ehhez szorosan kapcsolódik a bolthiány kérdésköre, amikor egy kisvárosban egyszerűen nincs lehetőség játékokat vásárolni. Erre tényleg csak a csomagküldés lehet a megoldás, ámbár ismerve a Magyar Királyi Postát, háááát, azt kell hogy mondjam, meg tudom érteni, ha valaki húzódozik. Szerencsére – legalábbis ebből a szempontból – egyre több vidéki városban nyílik hipermarket avagy szakbolt, így ez a probléma egyre inkább háttérbe szorul. A faluk persze továbbra is nehéz helyzetben vannak.

Blackman – Hát igen minden idők örök és kifogyhatatlan témája a warez. Mostanság különböző szerveink ismét erőt fitogtatnak és egy két jól ismert fájlcserélő rendszernek odavágtak már. Én se szeretnék közhelyekkel dobálózni, de!!!. Őszintén bevallom előfordult már, hogy egy-egy játékot én is „megszereztem" a fent említett módon. Az indokok elsősorban a lokalizált megjelenések, melyekből pici országunk sokszor kimarad. A másik vezető ok, hogy bizonyos játékoknál ugyebár kevés a kiadott demó, leginkább mennyiségre, hogy eldönthessem megéri-e foglalkozni az aktuális játékkal. Ilyenkor persze jön a bűnbeesés. Letöltés telepítés, tesztelgetés, aztán arra lesz figyelmes az ember, hogy kb. a felénél tart. Jó a játék meg kéne venni, de már a felénél tartok, most mentsem ki a játékállást? Uninstall majd újratelepítés, megér annyit az egész. Aztán persze ez az esetek felében nem is történik meg. De hozzá kell tegyem, hogy mostanság, már elég értelmes és játszható demókat kap a PC-s emberfia, úgyhogy büszkén mondhatom, hogy egyre nagyobb a jogtiszta játékgyűjteményem. Valahogy jó érzéssel tölti el az embert, legalábbis szerintem, ha leveheti a játék hangulatával összhangban elkészített „dobozkát".

Ugyan ezt kissé erőltetett indoknak érzem, a demók java azért elég arra, hogy valaki biztonságosan dönthessen, ráadásul - hölgyeim és uraim, aki még nem vette észre az összefüggést a felvetett két téma között, az most figyeljen! – a DVD-n elhelyezett videóbemutatókkal is segíteni kívánunk a döntések meghozatalában, ergo mi ezzel is támogatjuk az eredeti játékok vásárlását. De azért öröm hallani, hogy te is ráléptél az igaz útra.

Komment nélkül, egy lényegre tapintó, összefoglaló írás:

Thunderphoenix – A warez majdnem egyidős a számítógéppel. Ez egy olyan dolog, amitől nem lehet megszabadulni. Azt azért megjegyezném, hogy itt mindenki csak a játékokról beszél. Pedig a warez oldalakról egy csomó más dolog is letöltődik. Ez különben is olyan téma, ami teljesen szubjektív. Egyrészről jó, hogy van. Másrészről meg nem teljesen jogszerű. Ahhoz, hogy ez a téma megszűnjön, át kéne alakulni a gondolkodás módnak, mind a felhasználók oldalán, mind a terjesztők és fejlesztők oldalán. Az tényleg nem megoldás, hogy egy játékot vagy egy albumot warezként szerzel meg. De igazuk van azoknak, akik szerint bizonyos dolgok igenis drágák. Ezzel nem lehet vitatkozni. Meg az is igaz, hogy néhány dolgot warez oldalak kivételével szinte lehetetlen beszerezni. Az, hogy most az ember hogy használja ki a lehetőségeit, az csak saját magán múlik. Ha megszűnne az összes warez oldal és nem is nyitnának újat, akkor is biztos vagyok benne, hogy az emberek találnak módot a kedvelt játékuk ingyen való beszerzésére. Ez olyan, mint a keringő. Csak a ritmus változik, de a lépés attól még ugyanaz marad. Ez a harc soha nem fog véget érni. Ez a dolgok rendje. Ja, és éljen soká a Guru.

Úgy van, éljen sokáig a Guru, legyetek jók, találkozunk 2008-ban, remélhetőleg azokkal a teljes játékokkal, amiket megígértünk. Sok bejglit, kevés mazsolát, zéró *diszkóbalesetet* szilveszterkor. Sziasztok. Hohóóó, jut eszembe, volt egy második téma is feldobva, nevezetesen a DVD-n található videóbemutatókkal kapcsolatban. Na akkor dobjunk még pár oldalt a levrovnak.

VIDEÓBEMUTATÓK

Helios – A PCGuru Live adásokról annyit, hogy eszméletlen jók és nagyon támogatom a folytatásukat. Jó volt az e havi számban a COD4 a Crysis és a többi videó! Így tovább.

Azért kezdtem ezzel, mert – szerencsére – ez volt az általános vélekedés, szinte mindenkinek tetszik a Live (még nekem is, hehe). Miután ezt elkönyveltük, megpróbálok keresni pár ettől eltérő, némi kritikát is tartalmazó hozzászólást.

mczolly ***(oh, a környezetvédő barátunk)*** – A TV-kről pedig annyit, hogy nagyon jó, hogy ti szakértők elemzitek a friss játékokat, mindig meg szoktam nézni, de élvezetesebb lenne ha:

– Kicsit több életkedvvel elemeznétek. (A hangotokon néha be lehet aludni.)
– Kicserélnétek a mikrofont, elég tompa a mostani.

Ez szerintem a fiúk lassan, de biztosan múló lámpalázának köszönhető, nem lehet mindenki kapásból akkora kapitális tulok egy adásban, mint... (na most itt mégis karácsonyi szám meg minden, inkább nem írom le egyik valóságshow szereplő nevét sem). Én is mindig mondom, hogy ha már moziba járnak meg minden, akkor legalább egy-két mikroportot beszerezhetnének, hogy mégis profibbnak tűnjön az adás.

kacsurka – Nagyon tetszik ez a videóbemutatás. Így végre játék közben is láthatjuk, miközben a véleményeteket hallgatjuk. Bár nekem tetszene, ha régebbi játékokról is lenne néha videó. Mert régen nem volt ilyen lehetőség. De a mostanival kapcsolatban csak pozitív élményeim vannak. Sokkal jobban átjön, mintha csak olvasnám. Sok játékot mutattok be, tehát ezzel sincs gond. Csak így tovább e téren.

Régebbi játékokról valóban mókás lenne ilyet készíteni, csakhogy nem lenne túl informatív a dolog, lévén mindenki által ismert motyókról készülnének. Az újak hasznosabbak, de talán majd valami *special editionben* visszatérünk az ötletre.

Zeroo93 – Egy valami hiányzik néha, a hangulat, viszont ez ritkán van így. **(A következő felvételre bérelek néhány sztriptíztáncosnőt, akkor tuti lesz hangulat.)** Egyébként tényleg jók a videók, benne van, ami kell, néha kéne egy kis plusz is. Nekem például nagyon tetszett, hogy beraktátok FreddyD-nek bigpoénos rosszjáték tesztjét. Szénné röhögtem magam, jó is lenne ilyen poénos lenne minden. Amúgy a videókba néha nem árt a vicc se vagy nagyon elfogult vagyok a poénokkal kapcsolatban? **(Fiúk, ezután tessék többet froclizni egymást felvétel alatt is... ööö egymást, engem ne!!)** Én úgy gondolom, hogy előbb egy videót jól össze kell vágni, stílusosan, nem kell ide hibri-habra effekt itt nem az a lényeg, talán a Star Warsnál igen. Néha van, amikor egy játék szinte nyög egy jó halk háttérzene iránt, amit néha kihagynak, vagy nem hangsúlyoznak ki eléggé a játék közben, azt se árt berakni. Utána jó párszor átfutni azt a videót, és jöhet is a teszt, de még játékok trailereivel is lehet mixelgetni szerintem, végül pedig lehet publikálni. Viszont hadd hangsúlyozzam ki, ez csak az én szubjektív videó felépítésem, ami nem olyan gyakran jön össze nekem. Már egy jó ideje foglalkozom videóvágással, ami néha szerencsén alapul, de általában figyelemmel követem a videó fordulatait és arra illő zenét keresek. Szerintem egy videó alá néha akkor se árt zene, ha az ember jól érzékelteti a dolgokat a játékról, elvégre a zene az még tovább képes fokozni a hangulatot...

Na most kicsit tévedésben leledzel, mi nem hangulatfokozó videókat készítünk, ami többnek mutatja a játékot a valóságnál, nem fogunk másik zenét alákeverni, hiszen akkor nem tudnátok, mennyire vacak az eredeti. Mi pontosan azt akarjuk megmutatni, milyen az adott játék, annak minden előnyével és hátrányával egyetemben.

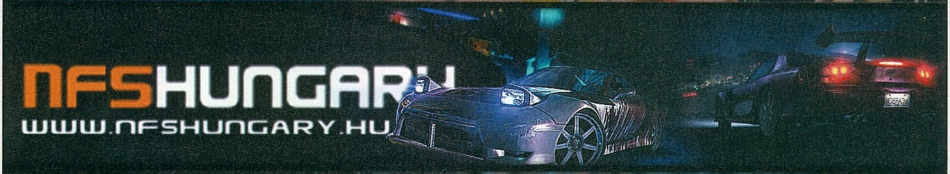
Na most már tényleg vége erre az évre, több oldalt nem pakolunk a rovathoz, így is rekord 4 oldalon vágtuk át magunkat. Jövőre találkozunk, és addig ütjük a Sasa fejét (karácsonyi hangulat rulez), amíg minden elmaradt teljes játékot be nem vasalunk rajta. Igen, számos levél jött ezzel kapcsolatban, továbbra sem tehetünk róla, továbbra is szégyelljük magunkat mások helyett, és továbbra is mindent megteszünk, hogy ne forduljon elő. Na tényleg boldog karácsonyt, januárban mindenki elmesélheti, mit hozott a Jézuska. Emellett is lesz kérdésfeltevés, azt itt a boxban találjátok.

Zak (levrov@pcguru.hu)

Következő témáink

Bizunk benne, hogy a jövő hónapban is olyan aktívak lesztek, mint ezúttal, és sikerül tartalmas írásokkal megtölteni a Levrovot.

A következő számba várjuk a legjobb szilveszteri élményeiteket és várjuk a beszámolókat, hogy milyen játékokat kaptatok, vagy mire vágytatok volna idén karácsonykor, sőt, a legextrémebb ajándékok leírását is várjuk. Ragadjatok hát billentyűzetet: várjuk a leveleket és a hozzászólásokat a PC Guru Online megfelelő fórumaiban!



Beowulf

írta · Szofi

Hossza ▪ 113 perc
Rendezte ▪ Robert Zemeckis
Szereplők ▪ Ray Winstone, Angelina Jolie Robin Wright Penn, Anthony Hopkins

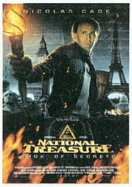
PC GURU Index: **04.05**

A közkedvelt nyolcadik századbeli viking eposz Robert Zemeckis rendezte moziváltozatának érkeztét nagy várakozás előzte meg, hiszen a regény is bestseller, így az ez alapján készített film lett az első három dimenzióban bemutatott vetítés hazánkban. A 3D-s változat nézői szemüveg nélkül csupán a világsztárok, azaz a címszereplő Ray Winstone, vagy Hrothgar király (Anthony Hopkins), Unferth tanácsadó (John Malkovich), a királyné (Robin Wright Penn), esetleg a lápi démon (Angelina Jolie) számítógéppel vezérelt arca helyett csupán elmosódott vonásokat láthattak volna, ám a technika bizonyított. A gépkreálta képkockákon életre kelő közismert legenda születésének alapja, hogy a jeges dán királyságba érkező bátor árja harcos, Beowulf leszámol a vidéket rettegésben tartó trollal, Grendellel, és elnyeri a trónt meg a gyönyörű szőke királyné kezét is. A hatalom és a szépség együttes csábításaként aranyba burkolt lápi démon, Angelina Jolie varázsának azonban az előző uralkodóhoz hasonlóan ő sem képes ellenállni, hiszen mégiscsak halandó, így nem öli meg. Miközben a bárdok hősénekeikben a szörnyirtó nagyszerűségét zengik majd jogtalanul, Beowulf titkon alkut köt Grendel gyönyörű anyjával, s szerelmükből újabb szörny, ezúttal tűzokádó aranysárkány fogan. Egyszer azonban minden titokra fény derül, így néhány évtizeddel később Beowulf szörnyszülött fia, apja népére tör, és az öregedő harcos csak élete végén döbben rá, hogy eljött az idő megmenteni népét és megszolgálni a jogtalanul megelőlegezett Halhatatlan hírnevet. A troll- és a sárkányhajszának köszönhetően a mozi nem szűkölködik élethű akciójelenetekben, mind a Grendellel való ivócsarnokbéli, mind az aranysárkánnyal folytatott tüzes légi csata félelmetes. Kísérlet történt a hús-vér halandók hétköznapi életének ábrázolására is, néhány viccesnek szánt betéttel, és a földi, égi és démoni szerelmi szál is képviselteti magát a történetben. Bár az elmesélt cselekmény közepesre sikeredett, a karakterek hiányosságáért kárpótol a szupertechnika.

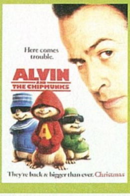
Összegzés: A látvány okán az ősz egyik legjobb akciófilmje, de az animáció és a 3D nélkül könnyen elvérezne...

DECEMBERI MOZIPREMIEREK

A NEMZET ARANYA 2
Bemutató: 12. 20.
Kaland

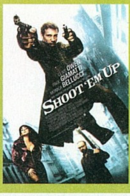


AVIN ÉS A MÓKUSOK
Bemutató: 12. 20.
Vígjáték



MACSKAFOGÓ 2 A SÁTÁN MACSKÁJA
Bemutató: 12. 20.
Rajzfilm

GOLYÓZÁPOR
Bemutató: 12. 27.
Akció



MESTERDETEKTÍVEK
Bemutató: 12. 27.
Krimi

24 6. évad

írta · Amber

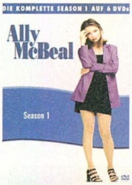
24 rajongók figyelem! Januárban érkezik az elpusztíthatatlan Jack Bauer hatodik legnehezebb napja, amelyet szerkesztőségünk igen vegyes érzelmekkel vár. Egyrészt ugyebár az ötödik évadtól egyáltalán nem ájultunk el (Bate majdnem ki is ábrándult a szériából), s bár a hatodikat még senki nem látta (mindannyian a hazai kiadást várjuk), kicsit aggasztó, hogy milyen kritikákat fogalmaztak meg azok a szakújságírók, akik már átrágták magukat a hatodik fejezeten. Ez persze minket nem gátol meg semmiben, szeretünk a saját hibánkból tanulni – már, ha igazuk lesz az említett ítészeknek. Sajnos hiába kopogtattunk a kiadó oldalán, túl sok információt nem tudtunk meg az érkező kiadványról, a specifikációkat még homály fedi, annyit tudunk biztosan, hogy hét lemezen fog terpeszkedni a csomag, ami arra enged következtetni, hogy extrákkal érkezik a legújabb évad (mondjuk a Hősök esetében is ezt hittük, aztán mi lett belőle, sikerült hét lemezre széthúzni az epizódokat). Ami biztos, hogy megint kapunk huszonnégy epizódot, ami 1080 percnyi szórakozást jelent, természetesen ismét rengeteg összeesküvéssel, csavarral, árulással, terroristákkal, akcióval és az utánozhatatlan Jack Bauerral.

7 lemez
Rendező ▪ több rendező
Szereplők ▪ Kiefer Sutherland, Mary Lynn Rajskub, Kim Raver, DB Woodside
DVD Start ▪ 2008. január 30.

PC GURU Index:
04.05

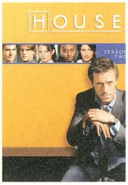
SOROZAT DVD-K 2008-BAN

ALLY MCBEAL
Az ifjú jogásznő kalandjai végre megérkeznek hozzánk is.



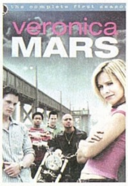
BUFFY
Az Angel után ez a sorozat sem maradhatott ki a hazai repertoárból.

HOUSE #2
Érkezik a házsártos, de zseni doktot második évada. Ide vele!



MIAMI VICE
A kultikus zsarusorozat, kifejezetten azoknak, akik imádják a retrót.

VERONICA MARS
A fiatal nyomozólány kalandjai végre itthon is DVD-n.



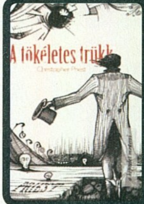
Brian élete

Az angol humor szerelmesei örülhetnek, hiszen újabb igazi klasszikus érkezik a hazai DVD palettára, méghozzá a Brian élete, egyenesen "szeplőttelen kiadásban". A Biblia ide tartozó passzusát meglehetősen szatirikusan feldolgozó Monty Phyton darab egyesek szerint a legjobb darabja az életműnek, ám ha ezt túlzásnak éreznénk, akkor is elmondhatjuk, hogy kegyetlenül szórakoztató kis film. Éppen ezért örülünk, hogy végre elérhető DVD formátumban is, méghozzá rögtön két lemezen, extrákkal szép számban nyakonöntve. Mielőtt rátérnénk a plusz tartalmakra, érdemes azt is tudni, hogy újrakevert hang és nagy felbontású digitális kép várja a rajongókat. Emellett pedig találhatunk két különböző audiokommentárt (az első lemezen), egy vadiúj dokumentumfilmet, egy videót amelyen a forgatókönyv összeolvasása látható, egy rádióreklám (közreműködik John Cleese mamája, Eric Idle mamája, Terry Gilliam mamája és Michael Palin fogorvosa), jó pár kimaradt jelenet, és még egy kommentár a filmből kimaradt kockákhoz. Szóval van itt újdonság bőven, azoknak is akik már kívülről fújják az egészet, de azoknak is, akik még nem járatosak Brian életében.

2 lemez
Rendező ▪ Terry Jones
Szereplők ▪ Terry Jones, Graham Chapman, Michael Palin, John Cleese, Eric Idle, Terry Gilliam
DVD Start ▪ December 11.

PC GURU Index:
05.05

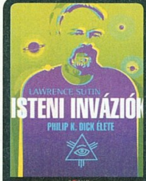
DECEMBERI MEGJELENÉSEK



Christopher Priest
A TÖKÉLETES TRÜKK

Kiadó: Delta Vision

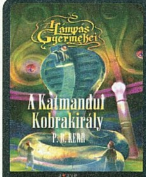
Talán sokan emlékeznek még az idei év egyik legjobb filmjére, a Tökéletes Trükkre, amelynek most ősszel megérkezett az eredetije is, Christopher Priest azonos című regényének képében. Figyelem, a film csak bizonyos elemeiben emlékeztet a könyvre, így azoknak is érdemes (sőt főleg nekik) kézbe venni, akik már legalább fél tucatszor látták Christopher Nolan alkotását. Lebilincselő, fordulatos, rejtélyes – egyszóval: kihagyhatatlan.



Lawrence Sutin
ISTENI INVÁZIÓK

Kiadó: Agave Könyvek

Lapunk hasábjain már rengeteg alkalommal emlékeztünk meg Philip K. Dick munkáiról, s most eljött a pillanat, hogy magának, a szürreális sci-fi mesterének életébe is bepillantást nyerjünk Lawrence Sutin életrajzi kötete segítségével. Elöljáróban annyit, nem egy hétköznapi élet fog feltárulni előttünk: drogok, zsenialitás, őrület és isten. Dick állandó olvasóinak kötelező!



P. B. Kerr
A KATMANDUI KOBRAKIRÁLY

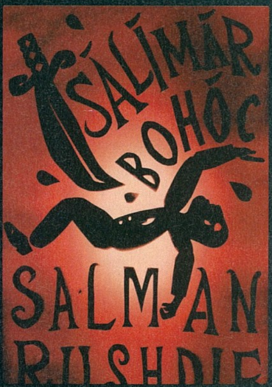
Kiadó: Agave Könyvek

Folytatódik a Lámpás Gyermekei sorozat, immáron a harmadik kötetben követhetjük nyomon John és Philippa kalandjait. Hőseink ezúttal barátjuk, Dybbuk eltűnését igyekeznek kinyomozni, miközben otthon angyali segítségként két hasonmásuk fedezi őket. De csak tizenegy napig, szóval sietni kell…

SALMAN RUSHDIE

írta · Szofi

Salímár bohóc



Régóta várt, valódi csemege lehet az ünnepi könyvkínálati palettán az Ulpius-ház Könyvkiadó regénye. Az ötkötetes Rushdie-életműsorozat részeként jelent meg az indiai író magyarul eddig kiadatlan, kritikusai szerint legjobbnak ítélt műve.

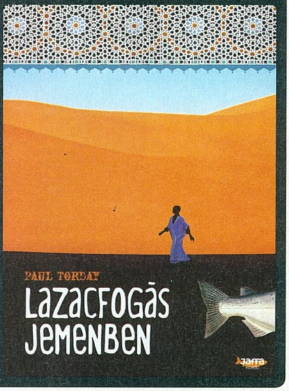
A négy főszereplő nézőpontjából bemutatott történet fókuszában a terrorizmusellenes harc amerikai főnökének kasmíri sofőrje, Sálimár bohóc áll. A titokzatos alak India nevű lánya házának küszöbén meggyilkolja főnökét, Max Ophulst, az egykori indiai nagykövetet. A szálak több mint húsz évvel korábbra, a gyönyörű indiai tartományba, Kasmírba nyúlnak vissza. Hármuk életét végzetes szerelem kapcsolja össze, a muszlim Rómeó és a hindu Júlia, azaz Sálímár és Búnyi megható szerelmét a második világháborús ellenálló, Max felbukkanása töri derékba. A közel hatszáz oldalas olvasmány letehetetlennek bizonyult, a különböző nemű, származású, korú és vallású, ellentétes érdekektől, de azonos szenvedélytől, a szerelemtől vezérelt figurák valóban életre kelnek a regényfolyam lapjain.

Kiadó: Ulpius Ház
PC Guru Index:
05.05

PAUL TORDAY

Lazacfogás Jemenben

A Jaffa Kiadó gondozásában megjelent humoros regény nem csupán egzotikus narancs-kék borítója, de címadása révén is felkelti a figyelmet. Mert vajon hogy kerül a lazac a sivatagba? – kérdezhetnénk. Mit is várhatnánk egy efféle lehetetlenségre utaló borító után, ha nem kitalációk tömkelegét? Hát meg is kapjuk, csak épp a trükkös kedvű elsőkönyves szerzőnk fondorlatos módon dokumentumregénynek álcázta történetét. A komolykodó hangnem azért ne riasszon el senkit, az igényes szórakozás garantált, ezt támasztja alá, hogy a 46 éves amatőr horgász az egyetlen brit szórakoztató irodalmi díj tulajdonosává lépett elő az idén. A főhős, Dr. Alfred Jones angol halbiológus naplójegyzeteiből, feleségével, Maryvel váltott e-mailjeiből, a politikai hivatalok jegyzőkönyveiből és dokumentumaiból áll össze a sztori. A modern bestseller-recepthez híven szó esik benne terrorizmusról, közel-keleti hadműveletről, politikai játszmákról, vallási megbékélésről, szerelemről meg persze természetvédelemről is. A csipkelődő, finom humorral átitatott regény remek karácsonyi ajándék lehet.



Kiadó: Jaffa
PC Guru Index:
05.05

írta · Szofi

Seal System

A brit énekes, Seal négy év után jelentkezett legújabb albumával, a Systemmel. Az azóta eltelt idő alatt sokat változott a zenei ízlése, és nagyot fordult a zenész élete is. Feleségül vette a szép szőke szupermodellt, Heidi Klumot, és két gyermekük született. "Annyi boldogság ért, hogy muszáj volt megénekelnem". Ez a váltás a zenei stílusában is nyomon követhető, a korábbi rythym&blues-os hangzását vidámabbra cserélte. Az Amazing és Right Life című szerzemény nem véletlenül lett pillanat alatt listavezető sláger, mert a jókedvű énekes a 16 évvel korábbi debütáló album, a Crazy tánczenei gyökereihez tért most vissza. Sealt house-os hangzását kicsit felgyorsították és a ma divatos tempós zenei ízléshez szabták, de azért nem veszítette el egzotikus hangzásvilágát. A siker másik zálogát az újdonsült férj és kétszeres apa dalszövegekből áradó vidám és optimista életszemlélete jelenti, a Wedding day című Heidivel közösen írt és előadott duettel a sorsát megfordító eseményre, és a zenéket ihlető múzsának állít emléket.

PC Guru Index:
05.05

Juanes La vida es un ratcio

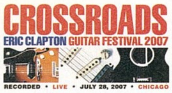
A kolumbiai popsztár, Juan Esteban negyedik korongján, *Az élet egy múló pillanaton* két évig dolgozott. Megjelenése után két héttel a latin kontinens tizenhárom országában lett platinalemez. Hazánkban is a vérpezsdítő Me enamora című dal került slágerlistára. A címadó számmal a gitáros-énekes édesanyja előtt tiszteleg, aki szerint élvezni kell a rövid életet. A dalok többsége ezért a szerelemről és a szeretetről szól. A tradicionális latin ritmusokat idéző tizennégy felvételből a kontinens zenei gyökereibe nyerhetünk betekintést, a boleró, a tangó, avallenato vagy a guasca köszön vissza rockos alapokkal egyesítve. A karizmatikus latin macho szövegeiben régóta tetten érhető szociális témák e CD-n is feltűnnek, erre példa a „Minas Piedras", az Andrés Calamaro argentin rocksztárral felvet duett, és az Andreas Fregével, a német punkrockcsapat, a Die Toten Hosen frontemberével előadott „Bandera de Manos". Juanes – akinek, egészen példátlan módon, mint egy szentnek a szülővárosában októberben bronzszobrot állítottak – e sorok megjelenésekor már befejezte a gyermekdalokat tartalmazó új lemezét is, amelyet huszonöt, Kolumbia különböző régióiból származó kisgyerekkel vett fel *„Un, dos, tres por mí y por todos"* címmel.

PC Guru Index:
05.05

TOVÁBBI AUDIO CD/DVD MEGJELENÉSEK

ERIC CLAPTON Crossroads

A legújabb Eric Clapton összeállítás 2 DVD-t takar és összesen több, mint négy órányi anyagot a földkereség legismertebb gitárosának társaságában. A mester mellett olyan sztárművészek bukkanak még fel, mint Jeff Beck, Robert Cray, Sheryl Crow, Vince Gill, Buddy Guy, B. B. King és még sokan mások. Clapton és a gitár szerelmeseinek kihagyhatatlan darab, még ajándéknak is zseniális, szóval ne haggyátok ki.



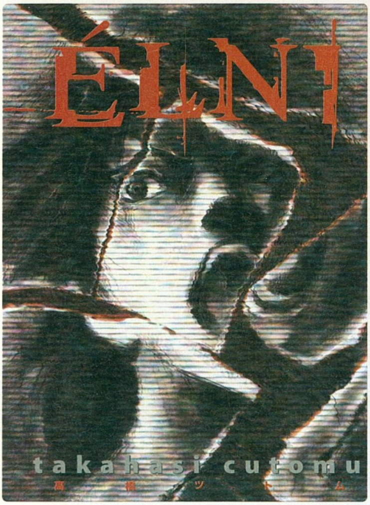
Billy TALENT 666

Majdnem egy éve, hogy beszámoltunk a Billy Talent legutóbbi lemezéről, s most megérkezett a csapat koncertalbuma, amely tartalmaz egy CD-t és egy DVD-t, nem mellesleg pedig az igen beszédes 666 címet kapta. A koncertfelvétel a zenekar legemlékezetesebb fellépéseit örökítette meg az elmúlt pár hónapból. Megtalálható itt a londoni Brixton, a düsseldorfi Philipshalle és a nünbergringi Rock Am Ring fesztivál. Rajongóknak egyszerűen kihagyhatatlan darab.

TAKAHASI CUTOMU

Élni

írta · Amber



A rengeteg különböző – főleg lányoknak szóló – Manga után végre megjelentek a hazai kínálatban a kicsit komolyabb, már-már felnőttés témát boncolgató kiadványok. Ezek egyike a MangaFan jóvoltából elérhető Élni! című kiadvány, Takahasi Cutomu munkája, amelyet ha műfajilag kellene besorolnunk, akkor a dráma, horror, fantasy keverékeként említenénk. Már eleve az alapfelállás sem szokványos, egy börtönben vagyunk, ahol főhősünk többszörös gyilkosként éppen a kivégzésére vár a halálsoron. Bár ez arra enged következtetni, hogy egy újabb negatív karakter kalandjait követhetjük végig, a képlet nem ilyen egyszerű, az Élni ugyanis jóval többet nyújt, mint amit elsőre kinéznénk belőle. Amellett, hogy egy meglehetősen kegyetlen alapra épül, tartogat még nekünk egy kis lélektant, némi mágikus rejtélyt és egy nem túl szokványos befejezést, ami gondolkodásra késztetheti az olvasót. Bár némi üresség munkálhat benünnünk a történet végére érve (talán a kultúrális különbségek miatt), mindenképpen dicséretes, hogy hasonló munkák is helyet kapnak a hazai felhozatalban és ajánljuk is mindenkinek, aki szeretne egy újabb szeletet a manga meglehetősen változatos tortájából.

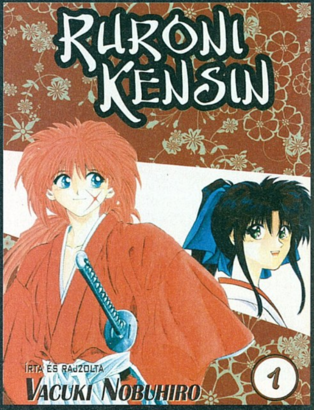
Kiadó: MangaFan
PC GURU Index:
04.05

Ruroni Kensin

VACUKI NOBUHIRO

A z Árnybíró hatalmas sikeres után (amelyből már utánnyomások is születtek és jelenleg már a nyolcadik kötetnél jár) a MangaFan kiadó egy újabb kicsit fantasy jellegű, a meidzsi romantika korában játszódó történettel kedveskedik a mangarajongóknak. A kissé egyszerűre és talán megtévesztőre sikeredett borító mögött ismét egy titokzatos kardforgató története rejlik, aki megérkezvén állandó vándorlásának egy újabb állomására (Tokióba), azonnal némi bajba keveredik, amiből természetesen csak fegyverével tudja kivágni magát. Érkezését követően Ruroni megismerkedik Kaoru kisasszonnyal, akinek iskolája egy ármánynak köszönhetően kiürült, és a hölgyeménynek feltett szándéka, hogy visszaállítsa tanodája elvesztett hírnevét. Hősünk természetesen segítségére lesz a feladatban, és ez még mindig csak a nagyobb események kezdete. Akiknek bejött az Árnybíró, azoknak Ruroni is tetszeni fog, a polcokra vele.

Kiadó: MangaFan
PC GURU Index:
04.05



írta · Amber

Beowulf
A legenda társasban is

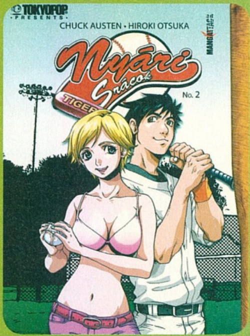
Kiadja: Deltavison
PC GURU Index:
04.05

B ár a legjobb játék címét semmiképp nem osztahtjuk ki a Beowulf című programnak (gondolok most itt a pár oldallal előrébb található PC-s címre), azt mindenképpen meg kell hagyni, hogy a marketinggépezet meglehetősen jól működött: egyszerre jelent meg a mozikban a film, a digitális változat PC-n és Konzolon és bizony ezzel nem áll meg a felsorolás, hiszen a Fantasy Flight Games is beszállt a meccsbe és piacra dobtak egy táblás társasjátékot a mostanra sokat emlegetett Beowulf névvel.

A játék cselekménye szerint Beowulf legendáját játszhatjuk végig, tehát gyakorlatilag minden játékos a hőst alakítja, és természetesen az a lényeg, hogy a játék végén mi legyünk azok a szerencsések akik a legtöbb sagapontot gyűjtötték. Maga a játékmenet három felvonásból áll, mindegyikben egy-egy ellenféllel kerül szembe Beowulf: elsőként Grendel, aztán Grendel anyja, majd Grendel anyjának és Beowulfnak a közös gyermeke, a hatalmas aranysárkány kerül sorra.

CHUCK AUSTEN - HIROKI OTSUKA

Nyári Srácok Második rész



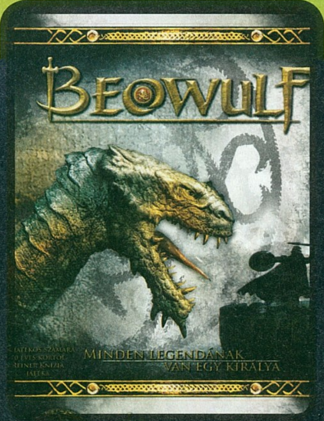
Folytatódik a néhány hónappal ezelőtt megismert Bud kalandja, aki a főiskolára jutva kamatoztatja hihetetlen baseball tehetségét, nem mellesleg belekóstolhat a szerelmi élet bonyolult dolgaiba, az erotika első csíráiról nem is beszélve (hát a főiskola ugye, a nagy szabadság, meg minden...). A Nyári Srácok tovább folytatja az első részben megkezdett, a tinifilmek tematikáját másoló történetét, kissé felületes konfliktusokkal és jóval több fedetlen kebellel, mint ahogy azt az előző kötetben megszokhattuk. Egy kissé talán sekélyesre is sikeredett ez a felvonás, főleg ami a párbeszédek színvonalát és a cselekmény bonyolultságát és csavarjait illeti. Az alkotók elmozdultak a könnyebbik irányba, munkájuk tartalmi hiányosságait pucér női testekkel igyekeztek palástolni – meglehetősen kevéske sikerrel. Ettől függetlenül, aki jól szórakozott az első rész olvasása közben, szereti a könnyed, kollégista szerelmi történeteket, az ezúttal is meg lesz elégedve ezzel a kiadvánnyal, mi pedig bízunk benne, hogy a botlás csak a második számot érinti, és a folytatásban nem csak a vizualitásban, de a történetben is nagyot dobbantanak majd a kötet szerzői.

Kiadó: Mangattack
PC GURU Index:

03.05

A kaland a három résznek köszönhetően három különböző játékterületen játszódik, a táblák mezőkre vannak felosztva, és a megszerezhető sagapontok számát a birtokunkban található, a mezőkre helyezhető bábuk (Beowulf, harcos, Heorot-kastély, hosszúhajó) gyémántszáma határozza meg. A játék során lapkákat húzunk, ezeket ki kell majd játszanunk, szintén a játékteret felhasználva – egy felvonás ugyanis addig tart, amíg az adott táblán található összes területet fel nem töltöttük bábukkal, vagy lapkákkal (ez utóbbiakkal növelhetjük a saját pontjainkat, vagy keseríthetjük meg az ellenfeleink életét). Amint lezajlik a kör, ki kell értékelnünk a táblán szerzett eredményeket, mégpedig úgy, hogy az adott játékos bábujának sorában és oszlopában található értékeket összeadjuk. Ha az összeg megvan, akkor meg kell szorozni a bábu gyémántszámával. Ezt minden, a táblán található bábuval el kell játszani, s a végső érték lesz a játékos adott körben gyűjtött sagapontjainak száma. Fontos, hogy egyes bábuk nem használhatóak fel a következő körben, így oda kell figyelnünk, hogy kit, melyik felvonásban akarunk kihasználni. Amint az felvonás véget ér, készülhetünk a következő etapra, amelyben csak a megmaradt bábuinkat használhatjuk. A nyertes természetesen az lesz, aki a három körben a legtöbb pontot gyűjti.

Bár így olvasva kissé bonyolultnak tűnhet a Beowulf, erről szó sincs, a valóságban könnyen elsajátítható. Egyetlen hibája, hogy egy-két menet után könnyen megunható, így nem fogjuk olyan sűrűn körbeülni.



BEST OF 2007

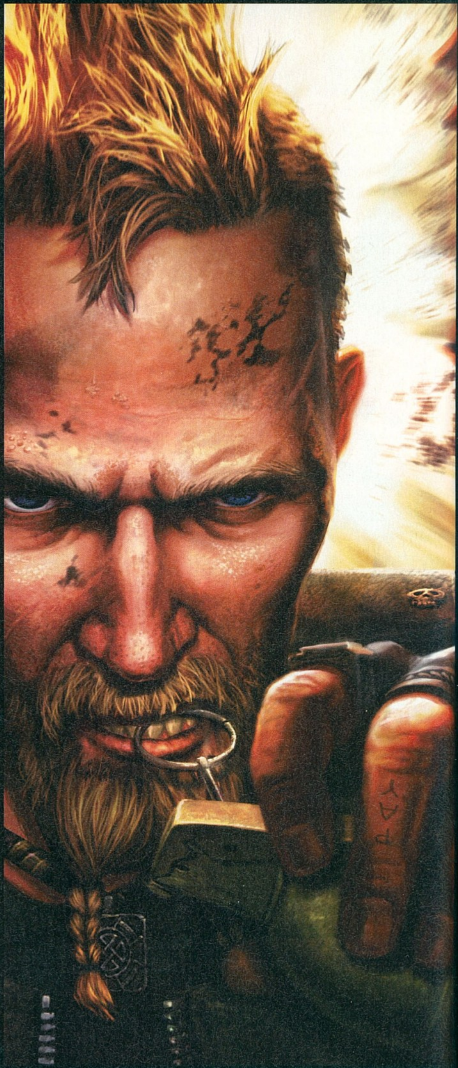
Mielőtt szerkesztőségünk tagjai a jövő felé tekintenének, még van egy komoly feladatuk: elemezni, átgondolni, és főképpen újraélni egy kicsit az elmúlt esztendőt. Játékokból nem volt hiány, hosszú évek óta pedig először mondhatjuk azt, hogy tényleg kellemes szájízzel gondolhatunk a tovatűnt hónapokra: a folytatások nagyobbakat szóltak, mint eddig valaha, az új címek pedig - amelyekből végre nem volt hiány - bőven beváltották a hozzájuk fűzött reményeket. Reméljük, 2008-ban is hasonló élményekkel gazdagodhatunk majd.

UNIVERSE AT WAR

A Petroglyph stúdió új generációs stratégiai játéka végre elérhető közelségbe került, a stílus szerelmesei pedig dörzsölhetik a tenyerüket. Az egész bolygó a játszóterünké válik majd, ahol aztán szinte teljesen szabad kezet kapunk egységeink csatára való felkészítésében - harcból pedig nem lesz hiány, hiszen a történet szerint a közeljövőben egy idegen faj úgy dönt, megcsócsálja kicsit a földi lakosságot. Különleges többjátékos ütközeteket, szinte minden elemében elpusztítható és manipulálható környezetet, speciális hősöket, három teljesen eltérő fajt, és egy mindenki számára kényelmesen kezelhető felhasználói felületet ígér nekünk a fejlesztőbrigád.

MERCENARIES 2

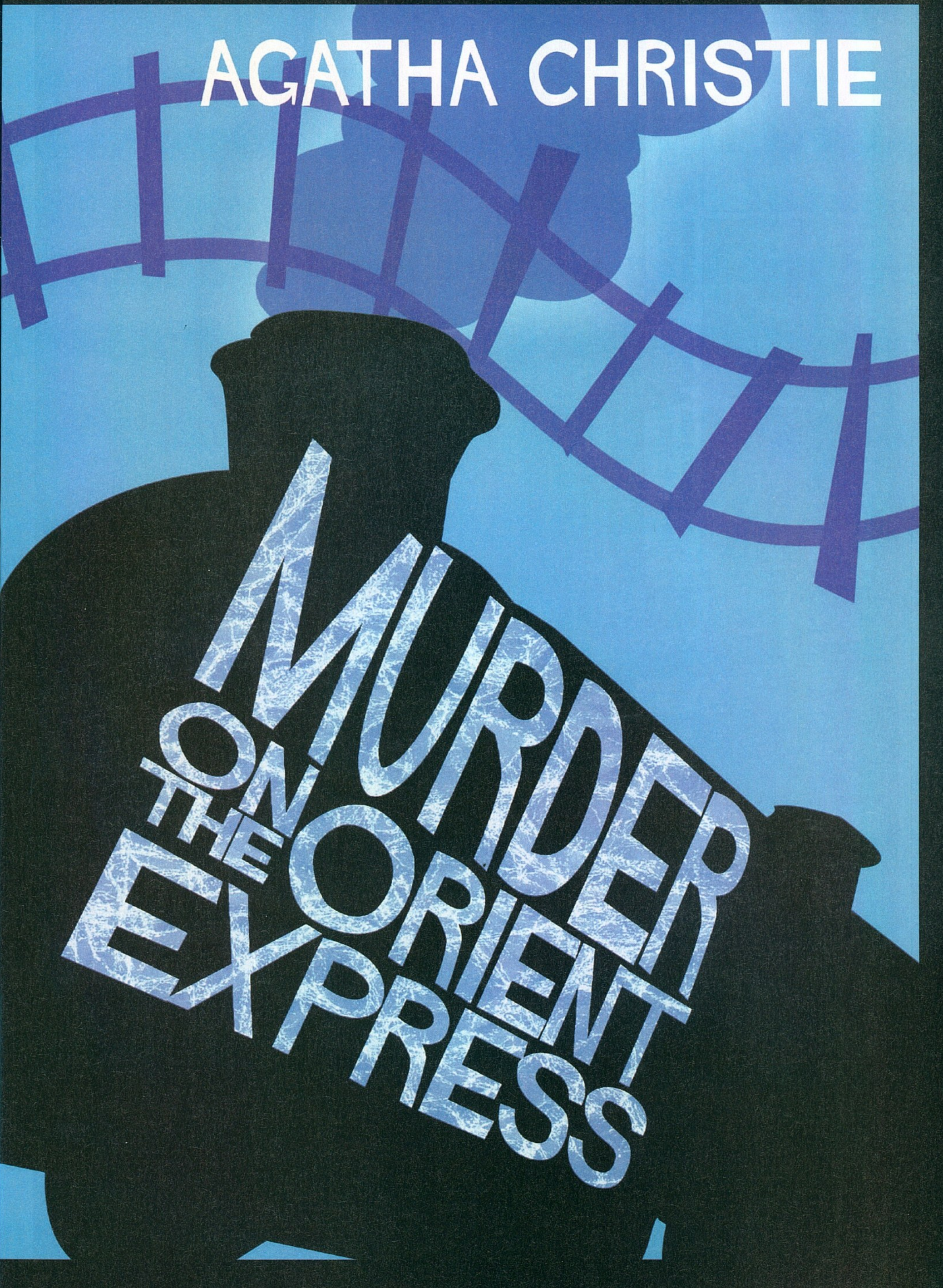
Amikor a Mercenaries első része - az előző generációs konzolokra - megjelent, sokan azt hitték, a LucasArts. végre szakítani kíván a Star Wars univerzummal, és a régi szép időket idéző, de nem a Skywalker famíliához fűződő, minőségi játékokkal kápráztatja el majd a nagyközönséget. A stúdió azonban még mindig hű kissé megtépázott hírnevéhez, ezért az egész címet eladta az Electronic Artsnak, ahol aztán az első felvonást is készítő Pandemic brigád dolgozhatott a folytatáson, amely hamarosan végre PC-re is megérkezik. Izgalmas, kooperatív akciójáték fő a boszorkánykonyhában, remek tűzeffektekkel, földön, vízen, és levegőben hasító járművekkel, tonnányi új fegyverrel és speciális felszereléssel. Reméljük, legalább annyira szórakoztató lesz, mint az első felvonás...



A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: Agatha Christie: Murder on the Orient Express

Ha valaki ma azt állítaná, a kalandjátékoknak befellegzett, már nem kellenének komoly érvek az elutasításhoz: elég lenne csak a 2007-es felhozatalt tartalmazó vaskos listát átnyújtani a hitetlenkedőnek. A tavasszal megjelent Agatha Christie feldolgozás egy erről a bizonyos, képzeletbeli listáról, amely a legendás történetet egy teljesen új befejezéssel fejelte meg, így nyújtva azoknak is kellemes izgalmakat, akik esetleg már rongyossá olvasták a klasszikus krimit. A több, mint 20 órányi játékidőt ígérő kalandprogramban lenyűgöző grafikai megjelenítés mellett Hercule Poirot felügyelő tippjeit hallgatva kell végigjárnunk a csavaros történetet, miközben 20 különböző karaktert nyaggathatunk kellemetlen kérdéseinkkel.

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2008. JANUÁR 17-ÉN JELENIK MEG!


AGATHA CHRISTIE
MURDER
ON
THE
ORIENT
EXPRESS

Shareware játékok: Baby Luv / Cave Days / Diner Dash Hometown Hero / Hawaiian Explorer Pearl Harbor / Neptunes Secret / Puzzle City / Puzzle Mania / Taskforce / The Scruffs / Venture Arctic

PCG Live videók: Gears of War (játékteszt) / Kane & Lynch: Dead Men (játékteszt)/ Soldier of Fortune: Payback (játékteszt) / The Witcher (játékteszt)

Állandó rovataink: Killing Spree! / Diablo 2 / Grand Theft Auto / Magyarítások / PHP Programozás / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Stratégia / Warcraft

Demók: Need for Speed: ProStreet

Javítások: Beowulf v1.0.1 / Call of Duty 4 v1.2 / Soldier of Fortune: Payback v1.1

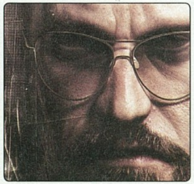
Háttérképek: Aion: Tower of Eternity / Assassin's Creed / EVE Online: Exodus (2db) / The Golden Compass (2db) / Everquest 2: Rise of Kunark / World of Warcraft: Burning Crusade / Unreal Tournament 3 (2db) / Assassin's Creed (3db) / BlackSite (18db) / Viva Pinata (6db)

Turkáló: DivX 6.7 / K-Lite Codec Pack 3.5.7F / MediaCoder 0.6 / Windows Media Player 11 / Media Player Classic / Quick Time 7.2 / VirtualDub 1.7.6 és VirtualDub 1.7.6 AMD64 / VirtualDubMod 1.5.10.2 / XviD 1.1.3 Stable / Avira AntiVir 7 / Avira Premium Security Suite 2008 (WinXP és Vista) / BitDefender 10 Free / F-prot 6 / Norton Antivirus Update / Burn4Free 3.8 / CDRWin 4.0 f-a / Final Burner Free / AMD - Ati Catalyst 7.11 - WinXP / nVidia Forceware 163.75 - WinXP / DX9.0c – 2007 Augusztusi frissítés / Far Manager 1.70 / Total Commander 7.02a / AdAware 2007 + AdAware SE / CWShredder v3.0 / Getright v5.2d és GetRight 6.2a Web install / Google Earth / Internet Download Manager 5.11 / Macromedia Flash Player 8 / Panda Antivirus 2007 / Panda Antivirus + Firewall 2007 / Panda Internet Security 2007 / Time 1.0.0.9 / ReGet Deluxe v5.1 / SpyBot - Search and Destroy v1.5.1 + frissítés / Windows Defender / Zone Alarm Personal 6.5 / BlueTool 1.0.0.5 / AcdSee 10 / HyperCam / HyperSnap / IrfanView 4.10 / Google Picasa / SnagIT / CDEX 1.51 / Winamp 5.5 / ICQ 6.0 / Softros LAN Messenger 3.8.3.3 / LanTalkXP és LanTalk.NET / MSN 7.5 és MSN Live / Skype 3.2 / XFire 1.84 / Yahoo Messenger 8.1 / Acrobat Reader 8.1 / Everest / Fraps 2.9.3 / MiniPad 1.0.0.11 / Power Strip / Power Toys XP / UnErase Personal 1.4 / VirtualBox 1.5.2 / WinRAR 3.71 Hun / WinZip 11.1 / 7Zip / WhereIsIt 3.50 Lite / StreamHijacker 0.6D

NFS PROSTREET
DEMO

GEARS OF WAR
VIDEÓTESZT

KANE & LYNCH
VIDEÓTESZT

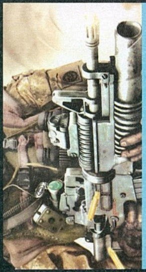


DVD ROM | 2 Teljes játék

RUSH for BERLIN + DREAM PINBALL 3D

magyarul

01



SOLDIER OF FORTUNE
Videóteszt

THE WITCHER
Videoteszt

01 pc guru DVD

Minőségi alkatrészek Minőségi alaplapok

Gamer's Choice!
GIGABYTE Gaming Solutions

Ultra Durable 2

Low RDS(on) MOSFET
Ferrite Core Choke
All-Solid Capacitor

Supports intel Core 2 Quad inside
intel P35 EXPRESS CHIPSET
DDR3 1333
DDR2 1066

GIGABYTE Ultra Durable 2 Alaplapok

Magas minőségű és kiváló hatékonyságú alkatrészekkel tervezve

1 Ultrahatékony Hűtés

Low RDS(on) MOSFET Design

Low RDS(on) MOSFET, azaz az alacsony bekapcsolási ellenállású MOS-tranzisztorokat speciálisan arra tervezték, hogy gyorsabban töltődjenek fel, illetve ürítsék magukból a feszültséget.

Hőmérséklet

Low RDS(on) MOSFET 16% Lower
Standard MOSFET

2 Alacsony áramveszteség

Ferrite Core Choke Design

A Ferrite Core Chokes, azaz a vasoxidból álló árnyékolt tekercs sokkal tovább tartja meg a feszültséget, mint a vas alapú tekercsek. Kialakításánál fogva kisebb veszteséget és alacsonyabb EMI interferenciát produkál.

Veszteség

Ferrite Core Choke 25% Lower
Standard Iron Core Choke

3 Hosszabb élettartam

All-Solid Capacitor Design

A legjobb japán gyártók megbízhatósága garantálja a hosszú élettartamot, még extrém felhasználási körülmények között is.

Élettartam

Up to 18x Solid Capacitor with Ultra Durable 2
Solid Capacitor 6x
Electrolytic Capacitor

CPU zone temperature test
(without cooling device)

Ultra Durable 2 — Standard

Supports 45nm Intel® Core™2 Multi-Core Processors

6-QUAD
GA-P35-DQ6
DDR2 1066

S-series
GA-P35-DS3R
DDR2 1066

Expert Computer Kft.
www.expert.hu
Tel.: +36 1 399 4082
Fax: +36 1 450 2439

CHS HUNGARY Kft.
www.chs.hu
Tel.: +36 1 451 3543
Fax: +36 1 451 3532

Ramiris
www.ramiris.hu
Tel.: +36 1 888 3200
Fax: +36 1 888 3201

GIGABYTE™

www.giga-byte.hu

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specification and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk, GIGABYTE. Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

képzelje el, hogy ez egy nyomtató

Samsung multifunkciós lézer nyomtató | SCX-4500

nyomtato.samsung.hu

SAMSUNG